JÁTÉK CD-ROM MULTIMÉDIA PROGRAMOZÁS TESZTEK

PC-X MAGAZIN

II.évf. 5.sz. 1995. MÁJUS Ára: 194 Ft

Számítástechnikáról mindenkinek

HA NINCS ITT A CD,

KÉRD AZ ÚJSÁGÁRUSTÓL

IDG HUNGARY

Dupla CD!

Oh yes, a PC-X ismét fantasztikus ajánlattal várja olvasóit: nem aféle rövid kis maxi CD-vel, hanem mindjárt két CD-vel! Ingyenes CD melléklettel (installálási segítség a túloldalon), és a napokon belül megjelenő CD-X-szel! Bár OS/2-es sorozatunk már véget ért, reméljük sikerült felkeltenünk az érdeklődéseteket, és szívesen kipróbáljátok a Warp-ot.
Vigyázz! Ha nem vagy jártas az eféle installálásokban, melegen ajánljuk, hogy ne vágj bele egyedül – a CD-n található .TXT szövegfájlokat mindenképp olvasd el!
Ha pedig jobban érdekel egy CD a PC-X laza stílusában, akkor rendeld meg a CD-X-et (megrendelőt a 15. oldalon találsz). 650 megabyte csupa érdekes program: játék-hegyek, demo-hegyek, Microsoft-Home demo, több tíz mega shareware utility, Kaiser Péter 60 megányi 3D Studio képei, animációi, objektumai és kiegészítői (esküszöm, őrjítően jók az animációk!), és még gigászi mennyiségű anyag – ha nem rendeled meg hamar, lemaradhatsz róla, mert csak korlátozott számban nyomjuk a CD-X-et!
Most volt alig három hete Londonban az ECTS tavaszi kiállítás: pontosan 23.4 kilónyi prospektus és CD üldögél az asztalokon. Igyekeztünk átfogó képet adni az eljövendő játékokról – rendhagyó stílusban, egy táblázat-szerűségben olvashatsz az újdonságokról. Szomorú hírünk, hogy lankadó kedvetek miatt a „De Béna...“ rovatunkat szüneteltetjük.
És most egy újabb jelszavas játék, ezúttal újra nem csak előfizetőknek. A jelszó: „...and justice for all“. Az első öt beküldőnek (faxolni is ér!) egy-egy játék demo CD-t küldünk. Az első helyezett egy CD-X-et is kap!

Addig is: találkozunk az IFABO-n május 9-13 között a C pavilon 11/X standon!

GAMEPORT

6 Szoftverújdonságok az ECTS-ről
8 Doom-like: Cyclones, Body Count
9 Dark Forces
10 Terry Pratchett's Discworld
11 Full Throttle Preview
12 Star Trek: The Next Generation
14 Tipp-Top: McCheat from Jon
16 Descent
19 One Must Fall
20 Stalingrad
22 Loderunner for Windows
24 Woodruff, avagy Goblins IV
28 Maabus
30 Deadline Games - 3 nagy durranás

TARTALOM

Mélyvíz

49 Az Alien meg a többiek
50 Wacom grafikus rajzolótábla
52 Hardware-depo
54 3D Studio
56 Multimédia
58 Robogó – végállomás az IFABO-n!

PREMIER

31 Music City
33 Film-világ
34 MS home
38 Demo-zóna
40 CD-ROMboló
41 Internet
42 Aréna
46 Dr. MIDI
47 It's CeBIT Time!
48 MDI dallamok

IDG HUNGARY

A PC-X Magazin ingyenes CD mellékletén IBM OS/2 Warp teljes verzió

A felinstallált WARP 45 napig vagy június 30-ig használható. Dátum elállítás esetén azonnal leáll, így jobb, ha nem kísérletezel! A hivatalos WARP verzió felinstallálása a lejárat után is megtehető, mert boot-olás után még fél óráig üzemel ez a verzió. Az angolul értőknek melegen ajánljuk a CD-n található README.1ST, illetve a WARP.TXT file-ok átolvasását az installálás elkezdése előtt. További hasznos info található a README file-ban. Ha nem vagy tisztában azzal, mivel jár egy OS/2 (azaz egy új operációs rendszer installálása), kérj tanácsot a lentebb található címeken!

Az OS/2 Warp ráinstallálható a következő termékekre: OS/2 for Windows, OS/2 1.3, DOS 3.3 vagy későbbi (lemeztömörítők nem támogatottak), MS Windows 3.1, 3.11 (a magyar verzió angol verziókkal való inkompatíbilitása miatt a Windows programok csak teljes képernyős üzemmódban futnak majd, ezért az eredeti angol vagy EE verzió ajánlott), Windows for Workgroups 3.1 vagy 3.11 (LAN funkciók nem támogatottak – ha Windows-ra installálsz, az eredeti Windows install-lemezek is kellenek!), de OS/2 2.x-re nem installálható!

Az OS/2 Warp futásához minimum hardware-igény: legalább 386SX, legalább 4MB RAM, 35-55MB szabad hely a winchestereden (további 30MB, ha a BonusPak-et is installálod), 1.44MB-os floppy (amiről a géped tud boot-olni, tehát általában „A" jelzésű!), legalább VGA videokártya, CD-meghajtó (a CD-n a WARP.TXT-ben megtalálható a támogatott CD-ROM lista).

A SONY CDU-55E CD-meghajtó népszerű itthon, ehhez van javítás, BBS-ekről letölthető, a csomag új ATAPI meghajtókat tartalmaz.

Az installálás folyamata:

– a legfontosabb szabály: mindig figyelmesen olvasd el, mit ír ki a gép, mert operációs rendszert telepítesz, így sok mindent elronthatsz!

– a CD-ről a CDINST paranccsal legenerálni a két installáló 1.44-es lemezt, majd ezekről újraindítani a géped

– ha az "OS/2 cannot locate or operate any CD-ROM drive" hibaüzenetet kapod, akkor olvasd el az erre vonatkozó részt a WARP. TXT-ben

– aki nem profi, válassza a "Easy Installation" opciót, ez a C: lemezre installálja a WARP-ot. Vigyázz, a HPFS file-rendszerhez újraformatálja a winchesteredet! Választhatod az "Advanced Installation" opciót is, ekkor különböző partíciókra ráinstallálható, HPFS file-rendszer is választható

– kövesd az utasításokat, addig, amíg újra boot-ol

– újraboot-olás után a grafikus menüben válaszd ki a megfelelő ország, billentyűzet, egér, videokártya, multimédia kártya, printer stb. jellemzőket – a legtöbbet a WARP automatikusan felismeri!

– kövesd az utasításokat az installálás befejeződéséig

Ekkor a WARP üzemkész. Ha nincs a monitoron kép, esetleges rossz video típus kiválasztása miatt, akkor CTRL-ALT-DEL-el indítsd újra a gépet, majd amikor egy kis fehér téglalap megjelenik, nyomd meg az ALT+F1-et. A megjelenő menüből V-t válassz!

A CD-n egy sor ajándék alkalmazás is van, amelyek együtt jönnek egyébként is a WARP-al. Installálásuk:

– a CD-n több nemzeti verzió is rajta van. Az angol verzió felinstallálásához be kell lépni a CD-n a UK alkönyvtárba, majd onnan elindítani az INSTALL programot

– kiválaszthatod, hogy mely alkalmazásokat installálod fel

Ha DOS-ra vagy Windows-ra lett installálva a WARP, akkor bármikor kérhető a régi rendszer indítása. Ehhez egy OS/2 parancs-ablakban be kell írni a „BOOT/DOS" parancsot. Visszafelé az OS/2 alkönyvtárból a „BOOT/OS2" paranccsal lehet kérni újból a WARP bootolását.

Ha megtetszett a WARP, és ezek után megvásárolod, akkor teendőd a következő:

– a Setup folderben a "Create Utility Diskettes"-el legyártani a szükséges néhány lemezt

– ezekről a lemezekről ezután bebootolni

– miután megjelenik a Command promt, berakni a harmadik lemezt

– erről az OSDELETE parancsot elindítani, ez letörli a jelenlegi WARP-ot

– a gép számának begépelésével nem kell törődni, ha kéri

– Miután befejeződött az OSDELETE parancs, elkezdődhet a teljes WARP installálása

Ha van Internet hozzáférésed, íme néhány cím, ahol OS/2-es segítséget kaphatsz:

ftp-os2.cdrom.com	192.153.46.2	pub/os2
ftp-os2.nmsu.edu	128.123.35.151	os2
software.watson.ibm.com	129.34.139.5	pub/os2
mtsg.ubc.ca	137.82.27.1	os2
access.usask.ca	128.233.3.1	pub/arhives/os2
luga.latrobe.edu.au	131.172.2.2.	pub/os2
funic.funet.fi	128.214.6.100	pub/os2
pdsoft.lancs.ac.uk	148.88.64.2	micros/ibmpc/os2
ftp.uni-stuttgart.de	129.69.1.12	soft/os2
zaphod.cs.uwindsor.ca	137.207.224.3	pub/local/os2
ftp.luth.se	130.240.18.2	pub/pc/os2
ftp.informatik.tu-muenchen.de	131.159.0.198	pub/comp/os/os2

Külföldi BBS-ek:

IBM UK	+44 -256-33-66-55
OS/2 UK	+44 -454-63-31-97
IBM Denmark	+45 -42-88-72-22
Copenhagen UG BBS	+45 -48-24-45-80
OS/2 Norway	+47 -22-38-09-49
IBM Norwey	+47 -66-99-94-50
IBM Germany	+49 -70-34-15-21-60
Soft/2 Shareware (Adelaide)	+61 -8-370-73-39

Két magyarországi disztributor, ahol készségesen segítenek OS/2-es vásárlási kérdésben:

Telelogic
1112 Budapest
Kápolna u. 13.
Tel.: 227-57-19

Computer 2000
1133 Budapest
Váci út 110.
Tel.: 267-1888

Következő számunk 1995. május 26-án jelenik meg! A CD-X első száma 1995. május 4-én! Újságos standon nem kapható, rendeld meg most!

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató
Műszaki vezető: Mészáros Tibor
Címlap: Kondákor László
Felelős szerkesztők: Bognár Ákos (Mr. Chaos)
és Turcsán Tamás Péter (Shy)
A harmadik: Iván Csilla, a lapot tördeli: Süti
Sokat segítettek, noszogattak: Giraffe, The Richfielder
A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.
Postacím: 1536 Budapest, Pf. 386
Telefon: 156-0337, 156-2967, 156-8291, 156-3211/259
Telefax: 156-9773, E-mail: PC-X@IDG.HU
Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon,
valamint átutalással az IDG
MKB 203-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.
Ára: 194 Ft, fél évre 972 Ft, egy évre 1944 Ft.
Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség
Nyomás, kötészet: Mesterprint Kft.
Ügyvezető igazgató: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 95.0163
HU ISSN: 1218-358X
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.,
a Hírker Rt., az alternatív terjesztők
és a számítástechnikai szaküzletek
A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések tartalmáért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.
Design copyright by Shy & Mr.Chaos

HOT LINE

Interaktív Magyar Telefonkártya Katalógus '95

Telefonkártya gyűjtők, barátaim, figyelem! Régi vágyunk válik valóra! Itt a teljes magyar telefonkártya katalógus! Csak egy PC vagy egy Macintosh, no meg egy CD meghajtó kell hozzá! A Matáv és a Color Plus bemutatta a CD-ROM-on megjelenő első Interaktív Magyar Telefonkártya Katalógust. Lapozzunk hát bele a telefonkártya gyűjtők bibliájába! Kellemes, grafikailag tökéletesen kivitelezett felvezető képsorokon keresztül jutunk el a katalógusig, melyben tetszés szerint búvárkodhatunk – akár négy nyelven – a kibocsátás éve, egységek, darabszám vagy sorozatok alapján. A telefonkártyák elő- és hátoldalának megtekintése mellett megtudhatunk a kártyákról minden olyan információt (kódszám, példányszám, megjelenés, originál és bontott csomag ára, felhasználók stb.) amely egy vérbeli gyűjtőnek fontos lehet. Vérbeli gyűjtők, apropó! Számunkra kellemes meglepetést is tartogat a CD-ROM: egy memóriajátékot, melynek segítségével lemérhetjük, mennyire vagyunk igazán avatott telefonkártya szakértők. Még egy ajándék, ami egyáltalán nem meglepetés, hiszen a CD-ROM tasakjának elejére jól láthatóan egy speciális ajándékkártya került, melynek sorszáma megegyezik a tasakéval. Így az összes virtuális hazai telefonkártyával együtt egy csapásra gazdájává válunk egy valóságos, új telefonkártyának is. A CD 4000 példányban, májusban jelenik meg.

BSA és BSA ügynökök?!

Már megint kezdik! Újra felröppen néhány kósza hír, hogy XY úriember szakképzett BSA ügynök, és féljetektőlemerthaőkitálalakkormindenkitelviszaszoftverrendőrség! MARHASÁG! Ezredszerre is elmondom: a BSA (Business Software Alliance), mint a neve is magában foglalja, üzleti szoftverekkel foglalkozik. Ez magyarra fordítva annyit jelent, hogy aki üzletszerűen kéjeleg a szoftverrel (árulja a feltört verziókat, vagy a nem legális programmal pénzt keres), azt megpróbálják nyakoncsípni. Mivel a BSA NEM HATÓSÁG, „barátilag" megpróbálnak megegyezni az illetővel. Ha ez nem jön össze, akkor perre viszik a dolgot. De nem azt jelenti, hogy innentől kezdve mindenki reszketve várhatja a „szoftver-rendőröket" (ilyenek nincsenek is) – a kutya se törődik azzal, hogy otthon játékra, multimédiázásra használsz-e egy-egy nem teljesen legális játékprogramot, DOS-t, Windows-t, esetleg 3D Studio-t. Persze ettől a törvény szemében „bűnös" vagy (hiszen nem törődsz a szerzői jogokkal), de senki nem fog ezért felelősségre vonni. Komolyan elhiszi bárki is, hogy egy noname, fiatalkorú Kovács 2 Jánost 1-5 évig terjedő börtönbüntetésre ítélnek?! Nem, a BSA akciója mindössze azokra terjed ki, akik pénzért árusítják a tiltott gyümölcsöt. Azt viszont melegen ajánljuk, hogy maximum haverok közt menjen a csere-bere; ne kérj és ne is fogadj el pénzt a szoftverért. És persze, ha teheted, vedd meg a programot (a kézikönyv is sokat ér ám ebben a multimédiás világban) – valószínűleg te sem örülnél, ha viszontlátnád egy-egy másféléves fejlesztésed mondjuk egy másolt CD-n...

Ugyanez Angliában – ELSPA

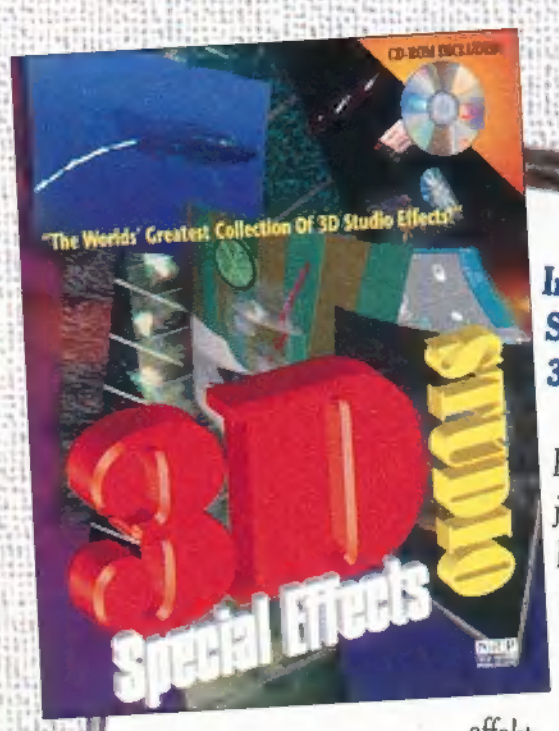
Az előző, BSA-s mondanivalómhoz tartozik az Angliában tapasztalt kampány is. Idehaza mindenki fröcsög, hogy fújj BSA, jaj, de nagyon rettegünk tőled, mi lesz velünk most?! Persze ezért általában közvetlenül azt a céget becsmérelik, aki tagja a BSA szervezetnek. Érdekes módon még nem hallottam senkit, aki az Activision-t, a Blue Byte-ot, a Cyber-Dreams-t, az Electronic Arts-ot, a Gametek-et, a Gremlin-t, az Intel-t, a Microprose-t, a Nintendo-t, a Sony-Psygnosist, a Philips-et, a Sierrát, a Team 17-t vagy a Virgin-t szidalmazta volna. Kérem szépen, Angliában is működik egy ELSPA nevű akármi, ami a fentebb említett (és csak a nagyobbakat soroltam) cégekből alakult polgári, szoftverjogi szervezet (aki mellesleg minden ECTS-en standot bérel, sőt még szponzorálja is a kiállítást!). Az ELSPA kizárólag a komputeres és a videojátékok területén igyekszik betartatni a törvényt, és közben felvilágosít. Ugyanez az ELSPA nevű szervezet ad ki havonta játék toplistát, amely közkedvelt a kinti és hazai számítástechnikai lapok körében, és ugyanez az ELSPA is az, aki felvilágosító szórólapokat osztogat a kiállításokon „Mik a komputer-játékok előnyei?", Epilepsziát okozhat a video-játék?" és „Milyen játékok alakítanak ki brutalitást gyermekeimben?" című szülői felvilágosítást... Na ja, messze kullogunk mi itt, Európa csücskén, és azért meg kell valljuk, a BSA-tól való félelemkeltésben nagy szerepe van a „véresszájú" BSA-nak – nekik is többet kellene törődniük a felvilágosítással....

NEWS

Photoshop Filter Finesse

Ha azt mondom, hogy a Kondi és a Shy meglehetősen ordenáré módon civakodtak azon, hogy melyikük nézhesse meg előbb a könyvet, akkor közel járok szakszerű ismertetéséhez. A könyvecske ugyanis milliónyi, Photoshop 3.0-hoz is használható effektus kezelését írja le. Persze elsősorban nem a könyv nyűgözte le őket, hanem a mellékelt CD. Ezen Mac-hez és Windows-hoz használható filtereket, képeket, texturákat és egy csomó grafikus program demo-ját találod.

A könyv végigvezet a CD-n található filterek alkalmazásán, példákkal, illusztrációkkal mutatja be azok tökéletes használatát. Beszerezhető a PC-X udvari könyv-szállítójától, a Software Station déli pályaudvari üzletéből (Kosciuszkó Tádé u. 22. – ne tessék röhögni, tényleg Tádé..., Tel.: 201-6523).



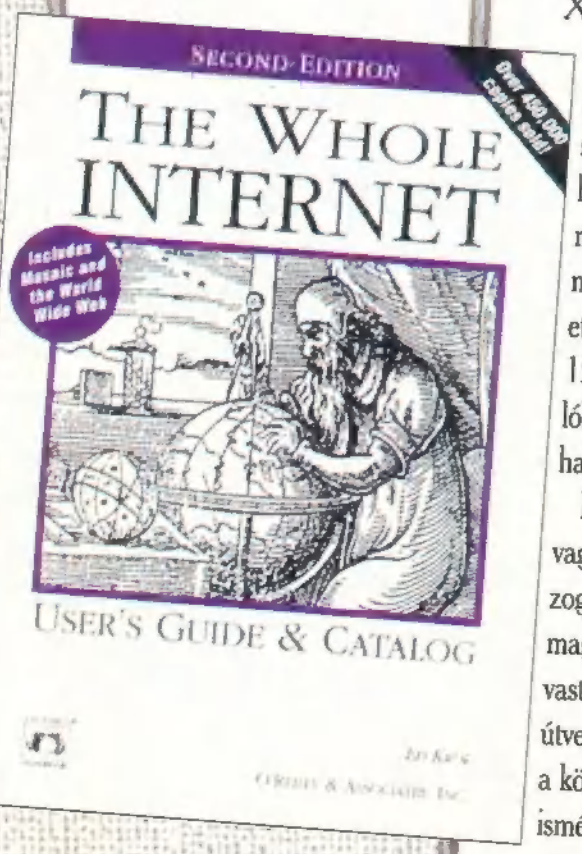
Inside 3D Studio Special Effects és 3D Studio Applied

Előző számunkban jónéhány más könyv mellett írtunk a 3D Studio Release 4-ről. Most két másik könyvet említünk, amelyekből a speciális effektusok használatára derül fény, illetve a kezdőbbeknek való 3D Studio Applied-ot, amely tippeket, tanácsokat ad a 3D Studio-hoz. Mindkét könyvhöz melléklenek egy-egy CD-t is.

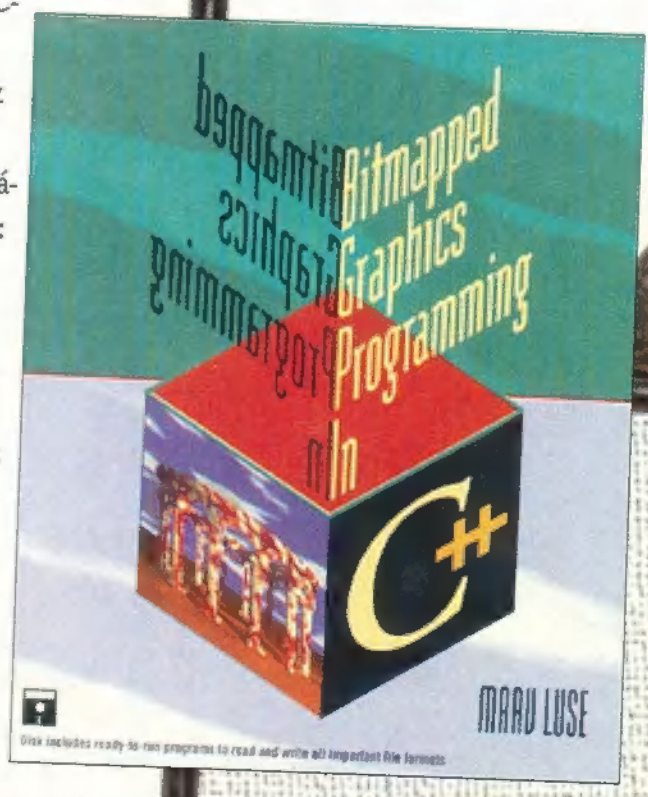
A Special Effectshez különféle map-eket adnak, sok-sok, a könyvben említett példa Mesh és Project file-jait, és apróbb utility-ket. A másik könyv „tutorial" módszerrel levezetett animációit megtaláljuk a CD-n. Mindkét könyv a Software Station (Tel.: 201-6523) polcairól került hozzánk.

The Whole Internet és Bitmapped Graphics Programming in C++

A PC-X Magazin Internet-es cikksorozatából könyv is készült, amelyből már 450.000 darabot eladtak! Ez ugyan egyáltalán nem igaz, de jól hangzik. A lényeg, hogy ha a PC-X sorozata felkeltette érdeklődésed az Internet után, bátran ajánljuk az 500 oldalas könyvet, az Internet-esek Bibliáját. Abszolút kezdőknek készült, a 15 fejezet első négy fejezetében pontos választ kaphatsz néhány egészen egyszerű kérdésre: miről szól a könyv, mi is az az Internet, hogyan működik az Internet, mit szabad az Interneten – etikai kódex. Szóval tényleg kezdőknek szól, de a 15. fejezet után úgy teszed le a könyvet, hogy valóban minden tudsz e világhálózat működéséről és használatáról.



Ha kedveled a számítógépes grafikát, de nem vagy megelégedve a grafikus programokkal (és buzog benned valami programozói vér), akkor készíts magadnak egyet – C++-ban. A meglehetősen vastag könyv végigvezet a bittérképes programozás útvesztőin – a mellékelt lemezen pedig megtalálod a könyvben említett és bemutatott példaprogramokat is. A könyv ismét csak a Software Station-nél vásárolható meg: 201-6523.



SPRING ECTS '95

Itt a tavasz, így itt az ideje az ECTS-nek is – ki tudja, hányadszorra rendezik meg Londonban az európai szórakoztató-elektronika vásárát. A lényeg, hogy ott voltunk, és most távirati stílusban beszámolunk az új fejlesztésekről, a hamarosan megjelenő játékokról. Egyébként szemmel láthatólag erőteljesen növekszik a játékpiac és a multimédia is – ezt mutatja az is, hogy új helyszíne van a kiállításnak. Hosszabb értekezést nem tartok a game-ekről, hiszen sokat még nem is tudni róluk, megjelenési idejük úgyis csúszik (szinte minden szoftverház versenyt fut az idővel, de általában ez utóbbi győz), viszont olyan sok anyag érkezik majd az elkövetkezendő fél évben, hogy mindenképp érdemes szólni róluk egy-két szót. Igyekeztem egy picit kategorizálni a játékokat – remélem sikerült... A lista persze korántsem teljes – csak az érdekesebb, nagyobb durranásokat emeltem ki. Hamar kitűnik, hogy a játékok 70-80 százaléka CSAK CD-re jelenik meg – úgyhogy már indulhatsz is a legközelebbi multimédiás boltba! Ami a hardware újdonságokat illeti – szintén csak néhány szóban: a Sony Playstation tarol, de mindent! Tuti jó grafikája elbolondítja talán még a Nintendósok és a Segások szívét is. Gőzerővel dübörög a VR, azaz a virtuális valóság – egyre-másra születnek a virtuális sisakok, kesztyűk, sztereo szemüvegek. Sokféle új joystick-kel is találkoztam: kormánnyal a Nascarhoz, pilótafülkével a US Navy Fighterhez, Gravis GamePad-del. Szóval, van interaktivitás bőven – Mr. Chaos

Akció

Rise 2 – Resurrection
A Rise of the Robots-nak hamarosan jön a folytatása – hasonló stílusban bunyózhatsz még több robottal. CD és lemez, 95 ősze, Mirage

The Adrenalin Factor
sok renderelt robot, cyber-őrület, blast'em up (durrantsd szét) meg ilyenek. Szóval a Rise-hoz hasonló akció, lövöldözéssel. CD és lemez, 95 vége, Mirage

Chaos Control
Sci-fi, renderelt animok, akció, lövöldözés, cool! CD, még a nyáron, Infogrames

Primal Rage
A játéktermi verekedés most PC-re is! Renderelt ősállatok, üvöltés, vér. CD, augusztus, Time Warner Interactive

Heart of Darkness
Végre egy NEM interaktív movie, hanem interaktív action! Cool! Wow! Yes!

1,000,000 fontot invesztáltak bele! CD, október, Virgin

Krazy Ivan
Cyber, futuristic, Doom-like, droid, cool! Szóval szokásos cyber-történet, cool grafika, action. CD, szeptember, Psygnosis

Szimulátor

Shellshock!
3D-s tankszimulátor. CD és lemez, július, Core Design

Thunderhawk 2
Az előzőhöz hasonló, csak helikopteres. CD és lemez, augusztus, Core Design

Navy Strike
A várva várt repszimulátor életszerű küldetésekkel. CD, április, Microprose

1944: Across the Rhine
Második világháborús tankszimulátor. CD, június, Microprose

Top Gun
A filmre épülő „interaktív" repülőgép-szimulátor. CD, június, Microprose

Rollcage
Texture map-pelt, 3D-s, kicsit cyber-es autóverseny-szerűség. CD és lemez, október, Team 17

Flight Unlimited
Elképesztően realisztikus repülés-szimulátor. CD, április, Virgin.

Terra Nova
Futurisztikus harci szimulátor. CD, szeptember, Virgin

Wipe Out
Futurisztikus „autóverseny", rakéták, két játékos, Doom-engines grafika. CD, december, Psygnosis

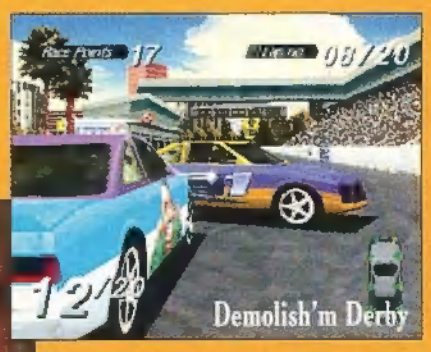
Slipstream 5000
Doom-szerű grafika, autóverseny űrhajóval, lőni is kell, baró! CD, április vége, Gremlin.

Nascar Racing Track Pack
Újabb pályák. CD, május, Virgin

SuperKarts
Egy kis gokart Doom-szerű 3D grafikával. Jó móka! Lemez, hamarosan, Virgin

Demolish'em Derby
Törd szét! Roncsderby-szerűség Indycar-Nascar grafikával, sőt! Multiplay stb. CD, október, Psygnosis

Absoulte Zero
Űrszimulátor, texture mapped grafx, 3D animok. CD, május, Domark

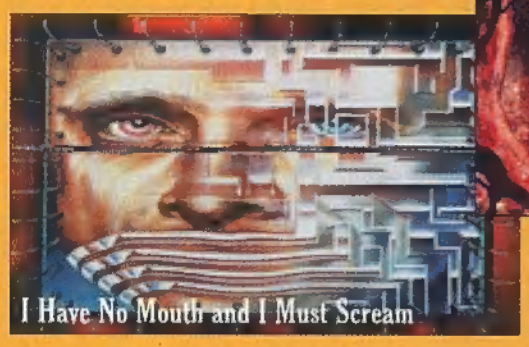


Tank Commander
Durrbele!, network játék. Az előzőre hasonlító, textúrás táj. CD, április, Domark

Kaland, RPG

Braindead
Agystopp. Agyhalál. Rajzfilmszerű kalandjáték sok poénnal. Őrület! CD, valamikor 95-ben, Empire

I Have No Mouth and I Must Scream
Harlan Ellison történetére alapuló, meglehetősen brutális kalandjáték egyedülálló stílusban. CD, nyár vége, CyberDreams



Dark Seed II
A nagy sikerű game folytatása H.R. Giger (tudjátok, az Alien tervezője) félelmetes grafikáival. Mindez 3D környezetben, élethű karakterekkel, hátborzongató sztorival. CD, valamikor még 95-ben, CyberDreams.

Harvester
Már-már gusztustalan, brutális kalandjáték. Baró a grafikája! CD, július, Merit Studios

The Last Dynasty
Interaktív kalandozás, állati jó 3D anim, akció. CD, május, Sierra.

Space Quest VI
Roger Wilco már megint nyomul, új kaland, szebb, SVGA grafika, poén-hegyek. CD és lemez, június, Sierra.

Phantasmagoria
Horrorisztikus életjáték a gonosz ellen lélegzetelállító 3D renderelt világban. CD, július, Sierra.

Albion
Izgalmas Role Playing Game 3D engine-nel (Doom-like), saját kelta-szerű világ. CD, augusztus, Blue Byte

Chewy Escape from F5
Dilis, rajzfilmszerű kalandjáték egy E.T.-szerű űrlénnyel. CD, 95 vége, Blue Byte

11th Hour
A 7th Guest „folytatása". Még szebb, még „háromdébb", még filmszerűbb. CD, hamarosan, Virgin

Lands of Lore II
Fantazy RPG káprázatos 3D animokkal. CD, október, Virgin

Full Throttle
Grafikus kalandjáték, melyben egy rockert alakítasz. Dögös! CD, 95 vége, Virgin

The Orion Conspiracy
SVGA kalandjáték, cool grafx. CD, április, Domark

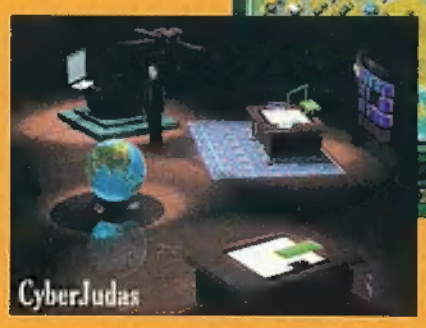
Lords of Midnight
Mike Singleton-féle RPG. CD és lemez, május, Domark

The Vortex: Quantum Gate II
Interaktív film. CD, május, Warner Interactive Entertainment

Stratégia

The Civil War
Az amerikai polgárháború történetére alapuló harci játék. CD, április, Empire

CyberJudas
Silicon Graphics grafika, „szájber-világban" játszódó történet némi „világszimulátorral". CD, május, Empire



Civilization MultiPlayer
Hálózati kiegészítés. Lemez, május, Microprose

A IV Networks
Sim City jellegű, városépítő. Lemez, május, Infogrames

Shadow of the Empire
Battle Isle folyt. köv., azaz tankosdi.

Command &Conquer
Harcszimulátor XXII. századi grafikával! 3D anim! Wow! CD, június, Virgin

Z
Akció-harc-stratégia, robotharcosok, 3D. CD és lemez, szeptember, Warner Interactive Entertainment

Sport

Alex Dampier World Hockey'95
Hokiprogram menedzserelési lehetőséggel. Kicsit „nintendós" a grafikája, de a sok digizett kiegészítő film kárpótol érte. CD és lemez, április, Merit Studios

Body Slam Wrestling
A szimpatikus amerikai sport számítógépesített változata megfelelő mennyiségű keménységgel és brutalitással. CD, június, Merit Studios

Sensible Golf
Aranyos, játékos grafikájú golf. Lemez, szeptember, Virgin

Wayne Gretzky's NHL Hockey
Jéghoki. CD, október, Time Warner

Picture Perfect Golf
Látványos golf digizett pályákkal. CD, nyár végén, Empire

The Scottish Open Virtual Golf
Macskaköröm. Csak éppen „virtuális", nem afféle szimulátor. CD és lemez, május, Core Design

F1 Manager
Forma 1-es menedzser, multiplayer, autófejlesztés meg minden. CD és lemez, május, Merit Studios

Hardball 4
Baseball, nézőpontok változtathatók, látványos. CD és lemez, május, Warner Int.

Live Action Football
Amerikai foci-szimulátor. CD, május vége, Warner Interactive Ent.

Super Street Fighter II Turbo
Ki ne ismerné? Csak most még turbo is... CD és lemez, hamarosan, Gametek

Extrák

Pinball Illusions és Pinball World
Újabb eresztésű flipperek, utóbbi oldalra is scrolloz. CD és lemez, szeptember, 21st Century Ent.

Tilt
Silicon Graph. renderelt flipper. Wow! CD, október, Virgin

Dr. Drago's Madcap Chase
Multiplayer game, talán a Monopoly-ra hasonlít. Millió geg és poén! CD, július, Blue Byte

Worms
„Lemmings"-szerűség kukacokkal, golyószóróval. Állat! CD és lemez, szeptember, Team 17

Lemmings 3D
Megőrültek! Lemmings, csak épp Doom környezetben. Baromi jó, de nehéz. CD, szeptember, Psygnosis

Super Pushover
Logikai, aranyos game. CD, október, Domark

HARCRA FEL!

Az 1995. úgy látszik a Doom megszállottak éve. Erre nagyon jó példa a most következő két játék, a Cyclones és a Body Count. Az alábbiakban egy gyors kedvcsinálót nyújtok erről a két 3D-s shoot'em-up típusú játékról.

CYCLONES

A színhely a Föld, egy nem túl távoli jövőben. A lakosságot ijesztgető „világvége" jóslatok beteljesedni látszanak, ráadásul mindenféle jupi (ufó)-lény mászkál szabadon az emberek között. Céljuk természetesen (?) nem túl humánus, a lakosságot igyekeznek beolvasztani maguk közé. Persze az emberek sem tétlenkednek, egyre profibb laboratóriumokban, egyre profibb felfedezéseket tesznek. 2010-re úgy látszik, hathatós ellenfegyvert találtak a terjeszkedő földönkívüliek megfékezésére. Pár nappal az ún. Havoc egység prototípusának végleges tesztelése előtt az ufók végső leszámolásra indultak az emberi faj ellen. Természetesen itt lépünk a képbe, mint a faj utolsó reménysége. Elsődleges feladat az ufók kipusztítása (gondoltátok volna?!), másodlagos a Havoc egység fellelése, majd a klaviatúra átható tanulmányozása, ugyanis a játék mintegy 40 billentyűvel irányítható. (Anyuuu... fogjál nekem polipot!!!) Természetesen egy megszállott Doom-fannek nem okozhat fennakadást ilyen apróság!

Pár szót pazaroljunk az ellenfelekre is. Legtöbbször egy nagy Conan utánzattal fogtok találkozni, akit viszonylag elég könnyű kiiktatni. A második legelterjedtebb célpont a Grunt névre hallgató szerkezet. Mesterséges intelligenciával és egy plazma-fegyverrel rendelkezik. Összefuthattok futurikus pittbullal is. (A gépkönyv nélkül meztelen csigának néztem.) Persze az alkotók a levegőt sem hagyhatták ki, s teletűzdelték mindenféle „halálosztó" szerkezettel.

Néhány gondolatot az irányításhoz. A közlekedést és a fegyverünk célkeresztjét külön vezérelhetjük, az utóbbit egérrel. Lehetőség van – a Heretic-ből már jól bevált – „többsíkú" nézőpontra. Erre szükség is van – nem csak a repülő ellenfelek miatt –, ugyanis gyakran egy polcon, vagy valami kiugrón találhatunk fontos izéket. (Elsősegély csomag, lőszer, sőt kulcs is!) Nem lehet panasz a fegyver-arzenálra sem, melyekből kilenc darab áll rendelkezésünkre (már amennyiben megtaláljátok őket!!!). Köztük a funkcióbillentyűkkel tudtok válogatni. A térképfunkció sem a régi, háromdimenziós megoldással készült, s lehetőség van egy bizonyos pontból való nézelődésre is. (Értsd: a térképen bármely pontra klikkelve a bal felső sarokban lévő képben láthatjátok mindazt, amit látnátok, ha ott lennétek.) A játék során lehetőség van egy csomó minden felvételére, melyeknek előbb-utóbb hasznát veszitek.

Nem véletlenül kerülgetem azt a témát, hogy hány pályából áll a játék. Megmondom őszintén: nem tudom. A tizedik pályáig jutottam és nem megy tovább. Nem azért mert béna vagyok (lehet, hogy mégis?), hanem mert a játék folyamán egy kimentést tudunk végezni, s utána azt mindig felülírja a gép. Nomármost, az utolsó kimentésem pont „jól" sikerült, 10% élettel, így egy lövés és game over. Remélem ti nem lesztek ilyen pechesek! Az előzőektől függetlenül nekem tetszett, bár a hangeffektusokat jobban kidolgozhatták volna.

BODY COUNT

A kerettörténetről csak annyit tudhatunk meg, amennyi a közel kétperces introból kiderül. Gonosz terroristabácsik lepték el az Egyesült Nemzetek székházát, és egy csomó túszt ejtettek a legfelső emeleten (erre még visszatérek a cikk végén). Az amerikai elnök végre elérkezettnek látja az időt, hogy bevesse a sereg elitkommandó alakulatát. A helikopter pilóta óvatosan leereszti a kommandósokat az épület tetejére, s megkezdődik a hajsza. A pincében. Ugyanis itt kezdődik a Capstone Software legfrissebb alkotása.

A játékmenet nagyon hasonlít a többi Doom jellegű játékhoz. Sajnos nincs többirányú nézelődés, ennek ellenére sokakat fog a székükhöz tapasztani. Tehát, a pincében indulunk utunkra. Elsőre unalmasnak tűnhet a sötét labirintus minden zugából előpofátlankodó patkány, de a látszat csal (viszont nem minden csaló látszik!). Pár (kb. öt-hat) szint megtétele után egy folyosóra bukkanhatunk, ahol már emberre is lőhetünk. A játék maga 40 szintes, az épületben kb. 25 pálya van.

Néhány szó a fegyverekről. Eleinte egy mezei kis Uzink van, de ez csak a patkányokra igazán hathatós. A későbbiekben felszedegethetünk hangtompítós puskát, lángszórót (teljesen felesleges, mert ameddig pirítóst csináltok a terroristákból, addig fél kiló ólommal lesztek nehezebbek!), majd egy igazán durva fegyver boldog tulajdonosai lehetünk: egy rakétakilövő szerkezeté. Használata előtt érdemes a forrógombbal (F9) menteni, mert esetleg mi is áldozatai lehetünk áldásos tevékenységünknek. Elvétve találhatunk ún. elsősegély csomagokat, ezek egészségi állapotunkat hozzák úgy-ahogy helyre. Többnyire a mellékhelyiségben lelhetünk rájuk, tehát ne lepődjetek meg, ha beléptek a WC-be és egy terrorista néz veletek farkasszemet. Felhívnám a figyelmet arra is, hogy az épület rogyásig van hullákkal, melyekbe a rosszfiúk aknákat dugdostak, tehát óvatosan rohangáljatok odabent! Remélem ízelítőnek elég ennyi is, sok szerencsét!!!

Jon

Dark Forces

– Igen, régen a Birodalom zsoldjában álltam, ma a felkelők szövetségét segítem. No, nem jóindulatból. Itt is zsoldos vagyok, ez nálam elvi kérdés.
– A birodalom zsoldjában? Napi száz kreditet kaptam. Most? Napi egyet. Tudom, hogy nem nagy üzlet, de ez is elvi kérdés.

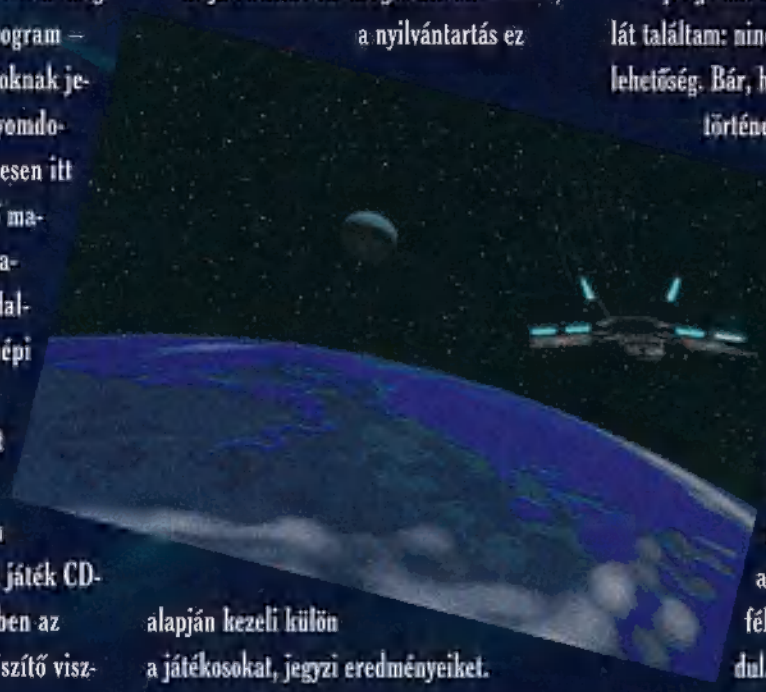
A Csillagok Háborúja ismét betölti monitorunk képernyőjét (ha a proci sebessége ehhez elegendő). A Lucas Arts is meglovagolta a Doom még mindig tomboló hullámait. A program – az eddigiekkel ellentétben – azoknak jelent élvezetet, akik Han Soló nyomdokaiba akarnak lépni. Természetesen itt nem a csempészhajó észveszejtő manővereire gondolok a Kessel futamon, hanem a „lődözzünk birodalmiakat saját bázisukon" című népi játékra. A cég jó szokásához híven embertelen grafikai munkát végzett: Nem digitalizált játék esetében mozihatást elérni, nem nevezhető egyszerű mókának. A játék CD-ROM-on jelenik meg, hiszen ebben az esetben sem mondtak le introkészítő viszketegségükről (ne is tegyék).

Alaptörténet: a Yavini fiaskó után a birodalom kivételesen nem légierejét, hanem szárazföldi haderejét akarja megreformálni. A halálcsillag terveit – mintegy bevezetésként – mi loptuk el. Új fegyverzetet és páncélzatot fejlesztenek ki, az

ezzel felszerelt rohamosztagosok a Dark Trooper elnevezést kapják. Nem piskóták a fiúk, mivel nyolcan szétvernek egy felkelő bázist.

Ennek fele sem tréfa, tehát magasan kvalifikált szakemberre van szükség. Az illetőnek nem kell mást tennie, mint információt szerezni, ipari kémkedni, szabotálni. A feladatra Monh Monmatha, a felkelés anyja személyesen kér fel. Mi persze vállaljuk, hisz úgy is szenvedélyesen szeretünk egy-szál-magunkban birodalmi objektumok mélyén mászkálni. Természetesen kapunk egy összekötőt, aki sofőrként is segít bennünket. A játékban nem csak a túlélés a célunk. Addig hiába hagynánk el a területet míg egy adott információt, anyagot meg nem szereztük. Szintén a Lucas Arts precizitását jellemzi a gondos eligazítás, melyet az összekötőtől kapunk. Érdemes figyelmesen végigolvasni, hisz néha húsbavágó kérdés lehet, hogy a hajó mennyit vár ránk.

Bejelentkezéskor meg kell adni a nevet, a nyilvántartás ez



alapján kezeli külön a játékosokat, jegyzi eredményeiket.

A program irányítása természetesen mindenféle eszközről történhet, de a billentyűzetet mindenképpen igénybe fogjuk venni. A fegyverek a számbillentyűzeten kérhetőek le. A mozgáslehetőségek kiegészültek néhány igen fontos cselekvéssel. Tudunk oldalazni, futni, menni, hátrálni és forogni, de megkapjuk az ugrás, guggolás és a fegyver fel-le irányításának lehetőségét is. Elsőre talán úgy érezhetjük, hogy egy polip karjai is kevésnek bizonyulnának a kezeléshez, de gondosan válogatott kiosztással hamar megszokható a játék. Minden képesség használatára szükségünk lesz a pályák teljesítéséhez. A térkép megoldása nagyon szellemes, a játékképernyőre vetül az adott szint rajza. Amennyiben nem a nyomkövetős térképet akarjuk használni, akkor az F1-el lehívható menü-térkép pontját használjuk (menü alatt áll a játék). Kellemetlen, hogy mentésre a pályákon nincs lehetőség, de minden teljesített küldetés végén megteszi ezt a program. Eszköztárunk kezdetben egy hajóból (ütött-kopott teknő), egy kis teljesítményű blaster pisztolyból és egy személyi pajzsgenerátorból áll. A további ellátmány beszerzése, a mi feladatunk. Rendkívül egzotikus fegyverekre is bukkanhatunk! Találhatunk kulcsokat, de vannak kódkártyák is. Fontos dolog még a sisaklámpához való elem, mivel a fénymentes helyek még infraszemüvegben is sötétek. A bonus cuccok csak úgy leszórva hevernek vagy a szellőzőrendszer rejtett sarkaiban.

A programnak eddig egyetlen árnyoldalát találtam: nincs többjátékos üzemmódra lehetőség. Bár, ha belegondolunk a keret-történetbe, nem is lehetne megmagyarázni, hogy miért lövik egymást a felkelők emberei egy birodalmi bázison. Grafikája pontosan kidolgozott, még akkor sem nagyon kockás, ha valakinek a szájába tesszük a fegyvercsövet. Ellenfélből mindenféle fajta előfordul. Legtöbbet a birodalom emberi szolgáival pufogtatunk: rohamosztagosok, tisztek és tengerészgyalogosok, de találkozhatunk idegen lényekkel is. Az első film szemétledobós jelenetéből ismert „csatornalakó-izé" (egy szem, sok csáp), megkeseríti életünket, mikor nyakig gázolunk a trutyiban. Hiszen nem az a probléma, ha nyakig ér a fekália, hanem ha lötyköl. Ez a dög, pedig nem csak lötyköl, hanem harap is. Természetesen vannak robotok (hagy forogjon Asimov a sírjában), és automata fegyverek, egyetlen feladatuk életünk megrövidítése. Ez alól kivétel a kis fekete, padlón rohangáló felvezető egység, amit a benne lévő elem miatt érdemes levadászni. Ahhoz, hogy a kis lebegő gömböt, amilyennel Luke is gyakorolt elkapjuk, tényleg velünk kell legyen az erő. A birodalmiakon érződik a kiképzés. Nem jönnek, mint birkák a vágóhídra, hanem megfontoltan kilőnek a sarok mögül. A környezet remekül illik a már jól bejáratott Csillagok Háborúja világához.

Hanghatásaiban is a megszokott, igen kellemes színvonalat nyújtották az alkotók. A setup magától felismer elképesztő mennyiségű hangkártyát. Összességében tekintve a program olyannyira komplett, jól tervezett, hogy a műfajt kedvelő játékost vagy a Csillagok Háborúja híveit igen hosszan képes a monitor elé szögezni.

Néhány fontos dolog:

– Minél magasabbról esel le, annál nagyobbat koppansz!
– Halálod után csak annyi lőszered van, amennyi elestedkor volt.
– Háttal álló ellenfelet ne nagyon közelíts meg, mert meghallja.
– Néha csak guggolva találod meg a kapcsolót.
– Ha messze kell dobni a hődetonátort, nyomd hosszan a gombot.
– Feleslegesen ne csapj zajt (lövés, ugrás).
– Ne hagyj ellenfelet magad mögött.
– Az automata fegyverek nagyon durván sebeznek.

Schuerue

DISCWORLD

Utóbbi idők nagy szenzációja a Discworld c. játék, amely Terry Pratchett művein alapul. Remélem nem ismeretlen az olvasók számára ez a név, hiszen sokszor amerikai kritika a XX. század egyik legnagyobb humoristájának tartja. Magyarul két könyve jelent meg, a Mágia Színe, a korongvilág (Discworld) regénysorozat első kötete, (nem lehet schol sem kapni, sőt az otthoni polcokról is rejtélyes módón tűnnek el a kötetek), valamint a Sofőrök, ami a Manák trilógia első része. Mindkettőt egyedülállóvá teszi a szerző utánozhatatlan humora.

Hadd idézzek egy picit a Mágia Színéből: (Ricewind hajókázása során a világ végére tévedt, ahol a víz a Nagy Semmibe folyik, de a varázsló még elkapott egy tüskefa ágat, ami a világ széléből nőtt ki. Itt himbálódzik most a Nagy Semmi felett...) „A varázsló egy rőpke, ámde vérfagyasztó pillanatra elképzelte, hogy élete hátralevő részét ezen a fán fogja leélni, nyers madárhússal és azokkal a halakkal táplálkozva amiket zuhantukban ragad ki majd a vízesésből. A tüskefa azonban rögtön megnyugtatta, hogy ilyesmire azonban nem kerülhet sor, ugyanis vészesen recsegni-ropogni kezdett a súlya alatt.(...)

A helyszín valami finom változáson ment át, az eget halványibbor pír futotta be. Egy magas, fekete köpenyes alak állt mellette a levegőben. A kezében egy kaszát tartott. Arca rejtve maradt a csuklya alatt.

– Eljöttem érted – mondta a láthatatlan száj olyan súlyos hangon, akár egy óriáscet szívdobbanása. A fatörzs megreccsent, s egy kavics pattant le Ricewind sisakjáról, ahogy az egyik gyökér túlterhelten kifordult a szikla talajából. A Halál mindig személyesen jelenik meg, hogy learassa a varázslók lelkét.

– Miben fogok meghalni? – kérdezte Ricewind. A magas alak habozni látszott.

– TESSÉK? – mondta.

– Nos, nem törtem el semmimet, nem is fulladtam meg, ezért kérdeztem, hogy miben fogok meghalni? A Halál nem ölheti meg úgy egyszerűen az embert: okot is kell rá találnia! – mondta Ricewind. (...)

A Halál a jelek szerint talált valami megoldást.

– ESETLEG SZÖRNYETHALHATNÁL – mondta a csuklya. A hang továbbra is komor és temetői volt, de mintha egy kis bizonytalanság is csengett volna benne.

– Ki van zárva – mondta Ricewind önelégülten.

– NEM KELL OKOT KERESNEM – mondta a Halál. – SIMÁN MEG IS ÖLHETLEK.

– Hé azt nem teheted! Az gyilkosság lenne!"

Akik olvasták a könyvet, azoknak elárulhatom, hogy igen, a játék során többször is találkozhatunk a Halállal magával, és még az Istenek hegyére is feljuthatunk, ahol kockadobással döntik el a sorsokat.

Egy kalandjátéknál az egyik fontos momentum a story. Erről Terry Pratchett gondoskodik (aki beleszólt ugyan a játék készítésébe, de aktívan nem vett részt benne). A másik fontos dolog a grafika, ami ismét nagyon jól sikerült, gyönyörű hátterek és poénos animációk fémjelzik a Discworldöt. A játék kezelése ugyancsak nem rossz: hosszú click a karakterre – inventory (a ládánk sok-sok tárgyat tud cipelni), dupla click – tárgyat használni. Click karakterre – beszélni vele, tárggyal click – használni a karakteren. Jobb click valamin – megvizsgálni, elolvasni.

A karakterek természetesen megszólalnak, ahogy ezt már elvárhatjuk egy CD-ROM-os játéknál. Miért mondom azt mégis, hogy ez csak egy jó játék, és nem fergeteges, fenomenális és megagiga? Talán, mert túl hosszadalmas, nehéz és iszonyú nehéz. Frusztráló újra és újra kipróbálni a tárgyakat különböző helyszíneken, mert ez is, az is lehetséges a kifacsart agyú játéktervezőknek köszönhetően.

De aki szereti az ilyen típusú programokat, az nézze meg, mert a párbeszédek rendkívül ötletesek (jó angolság nem árt)!

Egy-két tipp a friss játékosok számára:

– A ládánkat a seprűvel ébreszthetjük fel.

– A sárkányos könyvet a könyvtáros egy banánért cserébe adja ki.

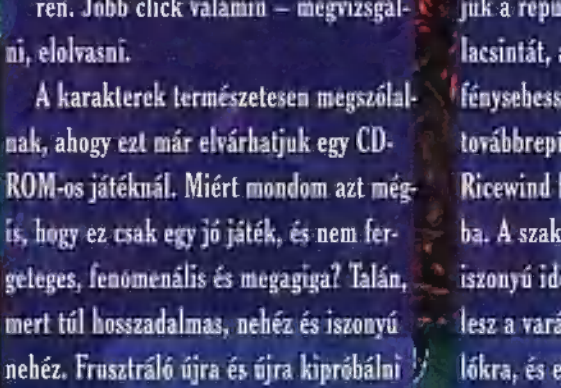
– A sárkány detektor első részét, a varázspálcát Vindle Poons varázslómestertől lopjuk el – a seprű nyelét kicserélhetjük a varázspálcára (rövidlátó szegényke).

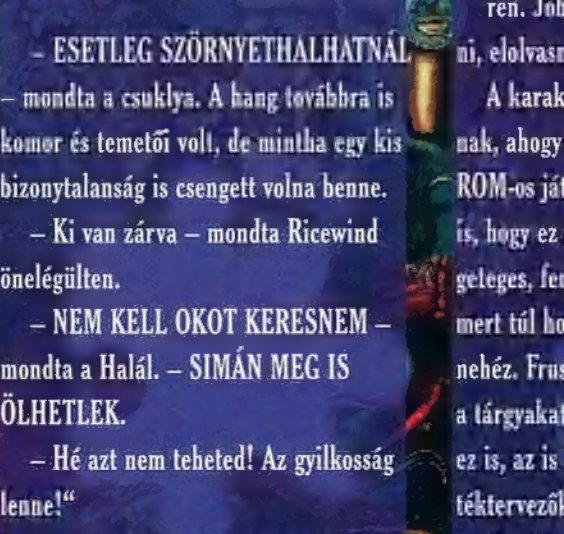
– A spirális fémvezeték egy speciális hajcsavaró, ami a borbélynál van, éppen egy úrihölgy hajában. Beszéljük le a hölgyet a hajcsavarókról, de a fodrász a zsebébe süllyeszti azokat. A téren viszont a „szeretetreméltó" kis csirkefogótól megtanulhatjuk a zsebmetszés fortélyait (a pénzeszsákunk bánja). Így már megkaparinthatjuk a csavarót.

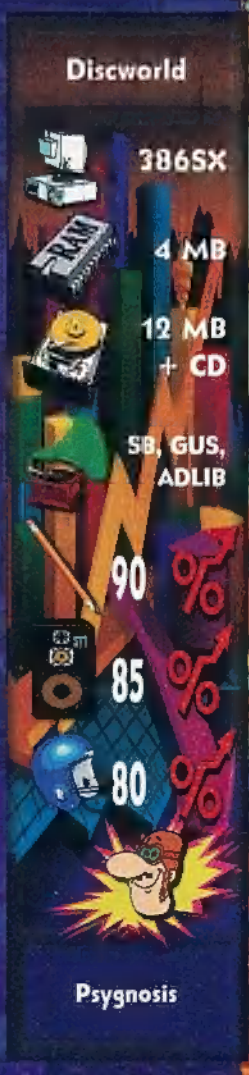
– A sárkányleheletet egy tükrön kell felfogni. A kis utcában egy kőkocka fellő minket a tetőre, ahonnan egy toronyra juthatunk. Itt a tükröt akasszuk fel a zászlórúd tetejére, és a palota tornyán székelő sárkány szemébe villogjunk bele. A sárkánylehelet nem várat sokáig magára...

– A fémedényt úgy kaphatjuk meg, ha a szakács palacsintáját elkapjuk. Ehhez menjünk az egyetem mögé, és a létrával másszunk fel az ablakig. Itt a lepkehálót kell használnunk, aminek a segítségével elkapjuk a repülő palacsintát, ami fénysebességgel továbbrepül Ricewind hasába. A szakács iszonyú ideges lesz a varázslókra, és elrohan reklamálni a főmágushoz. A serpenyője ott marad a tűzhelyen...

Masell







FULLTHROTTLE

Nemrég érkezett valami kerek, fényes, hogy aszongya, izé miféle betű is ez (?), Lukas Artcs (vagy valami hasonló), meg aszongya Füll Thöttli (vagy mi a manó). A szomszéd háromeves kisfia azonnal rájött a kis korong rendeltetésére, nevezetesen ■ kutyának lehet dobálni, mert szép egyenesen száll (amíg el nem törik). Itt többen erősködtek, hogy van a számítógépen egy nyílás, amibe belerakva rejtélyes hangokat lehet kicsalni ■ gépből, de ezeket az istenkáromlókat (a kutya segítségével, akinek tetszett az új dobálós játék), hamar meggyőztük ennek az állításnak a hiábavalóságáról... (Morzsi megjegyzése: fel kellene jelenteni mindenkit, aki ezekben az új farmerokban járkál! Eltömi az ember fogát, ráadásul alig lehet elharapni...)

Szóval a Lucas Arts új (csak CD-n megjelenő) játékcsodájának demoverziójáról van szó, amely megvalósítás szempontjából leginkább ■ Sam 'n Max-hez hasonlít. Hasonló, kissé morbid grafika, finom humor és kevésbé finom jelenetek is megtalálhatók a programban.

Természetesen itt sem kell piruló orcánkat elrejtenünk minden másodpercben, de azért Max bátyó állatvédő akcióihoz hasonló jelenetekre itt is számíthatunk...

A hang folyamatos (legalábbis a demo alatt az volt) és a grafika is leginkább egy összefüggő rajzfilmre emlékeztetett. A játszhatóság nem annyira a nehézségre irányul, inkább az a cél, hogy a játékos minden poént viszonylag gyorsan megismerjen.

Az angol narrátorhang meglehetősen sok segítséget ad és minden helyszínen csak egy-két feladatunk van, amelyek megoldása nem okozhat különösebb problémát (főleg ha az ember már rájött ■ trükkökre). Tulajdonképpen éppen csak némi ízelítőt kapunk abból, hogyan kell visszaszerezni a motorkulcsot, amúgy igazi „kemény-gyerek" módon. Kis arcade bemutatót tarthatunk utcai verekedésből és végül egy apró ugratási gyakorlattal távozhatunk (nem az élők sorából, hanem) a demoból. Ezután már csak néhány filmrészlet következik a további kalandokból, és...

Mintha valaki kisurrant volna a hátsó ajtón! Aha, itt piszkált a gépemen... Hogy is kell törölni???

Na mindegy, éppen rájöttem mire is lehet még használni ezeket ■ kis ezüstös valamiket!? Naa, borzolódik a hátatokon a szőr a kíváncsiságtól, mi? Hát azért sem árulom el, mert biztos Ti is azok közül a gonosz lények közül valók vagytok, akik berakják a cd-romolvasó-ba és mindenféle kerregtetések után meredten bámulják a képernyőt, mi! Valljátok csak be! De én továbbra is a fiatalság eme gyilkos eszköze ellen leszek és foggal (Vau), körömmel irtani fogom az ilyen kártékony állatfajtát! Sőt a számítógépet is csak arra fogom használni, hogy röplapok millióit gyártva felhívjam a veszélyre mindannyiunk figyelmét, miszerint ez a gyilkos masina elnyeléssel fenyeget minden jóérzé.....(a kézirat itt megszakadt – szerencsére, mert ismét visszakaptam a gépemet).

Pellus

Szóval, amit tudunk a Fulli Thotlei (valami ilyesmi) nevű rejtélyes dologról, az csak ■ helyi mendemondák során terjed a környéken, mert Morzsi meg én továbbra is lelkesen irtjuk a haszontalan „kis fényes izék" még haszontalanabb felhasználóit. Valamit kiabáltak, hogy „marha jó, Sananmax" meg hasonlókat, persze nem nagyon tudtam kivenni, mert Morzsi ugatott, ha meg utolérte őket, akkor nem ugatott, viszont ők is már mást kiabáltak.

Ide sikerült néhány sort becsempésznem, amíg ez az őrült Morzsival az újabb irtóhadjáratát tervezi.

Star Trek the [illegible]

Mi? Hogy te is tudod kívülről? És, hogy te is ácsorogtál Bécsben egy képregény bolt kirakata előtt, ahol Leonard Nimoy (csak a gyengébbeknek: Mr. Spock) és William Shatner (Cpt. James T. Kirk) dedikált fényképét fedezted fel a kirakatban? S te is elszaladtál [illegible], mikor megmondták, hogy 14.000 schillingért akár el is viheted... Vagy te is képes voltál inkább nem enni egy napig Londonban, mert az utolsó fontjaidat [illegible] Deep Space Nine pólóra költötted? Igen?
Akkor bizonyára te is szívesen bejárnád a U.S.S. Enterprise NCC-1701-D fedélzetét! Körülnéznél a kapitány [illegible]jében, kipróbálnád a holodecket, utaznál a turboliftben, esetleg felhajtanál egy italt a Ten Forwardban? Tessék? Hogy ne viccel-jek, hiszen hét lakat alatt őrzött titok, hogy hol van a műterem, nehogy a rajongók szétkapják a díszleteket, mint Kirk a klingonokat?! És ha én mégis azt mondom, hogy [illegible] lehetséges otthon, a PC-d előtt ülve, virtuálisan? Érdekelne a dolog?

A Simon & Schuster – [illegible] amely [illegible] a Star Trek [illegible] – egy olyan CD-ROM-mal állt elő, amely nem [illegible], mint az U.S.S. Enterprise NCC-1701-D [illegible] Kinézés emlékeztet az enciklopédiára, ez [illegible]. Telepítés [illegible] a Windows [illegible] úgy fogod érezni, hogy az Enterprise-ra csöppentél; egy adatterminál [illegible]. A [illegible] találod szemben magad, a hangkártyád [illegible] Majel Barrett-Roddenberry hangját hal-lod [illegible] hajó [illegible] hangja). Az egeredet tologatva választhatsz, hogy magad fedezed fel a hajót vagy inkább William T. Rikerre bízod, hogy [illegible] Rikes hangja sem más, [illegible] Johnathan Frakes.

A túra bármikor [illegible] ható, [illegible] magad kutathatsz tovább. Tapasztalni fogod, hogy hihetetlen részletességgel tárulnak elő a hajó titkai. A [illegible] berendezéseket [illegible] szereket, [illegible] a ruhásszekrény fiókjait, [illegible] Data kabinjában nincs ágy, [illegible] érdekességre akadhatsz. Egyik [illegible] a másikra átsétálhatsz a [illegible] transportert [illegible]. Ha éppen arra vágysz, ABC sorrendbe szedett címszavak közül választhatod ki a [illegible] érdeklő információt, [illegible] a [illegible] a legtöbbször [illegible]. Sok [illegible] – például a [illegible] a [illegible] stb. – megtekinthetsz, [illegible] megnézheted. Ha nem elégedett [illegible] [illegible]val, lekérheted [illegible]kal [illegible]. [illegible] kezedet, amíg az információk között tallózol!

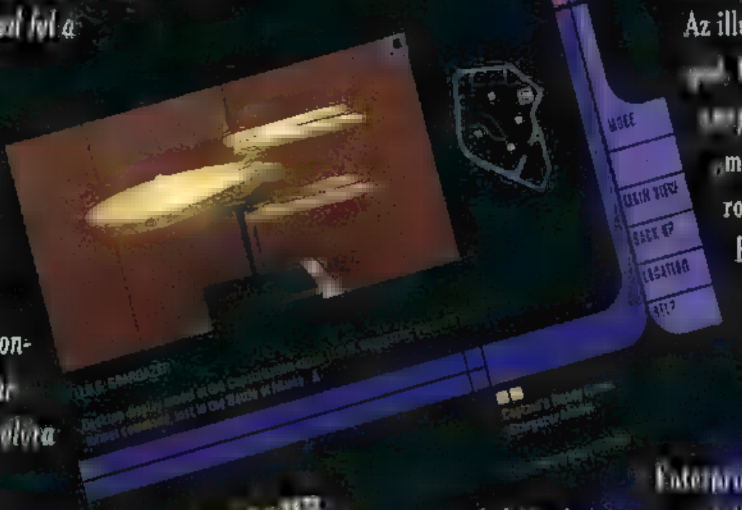
Az illúzió [illegible] mutat" a gépünk, mint a sorozatbeli adatterminálok. Ráadásul az [illegible] diához képest, [illegible] az adatok. Például míg a [illegible] csak annyit [illegible] az Enterprise NCC-1701-B, mint modell megtalálható a D egyik [illegible], de eddig még nem volt látható a sorozatban, addig a CD-ről [illegible] is, hogy ki volt a kapitány és hány új civilizációt fedeztek fel.

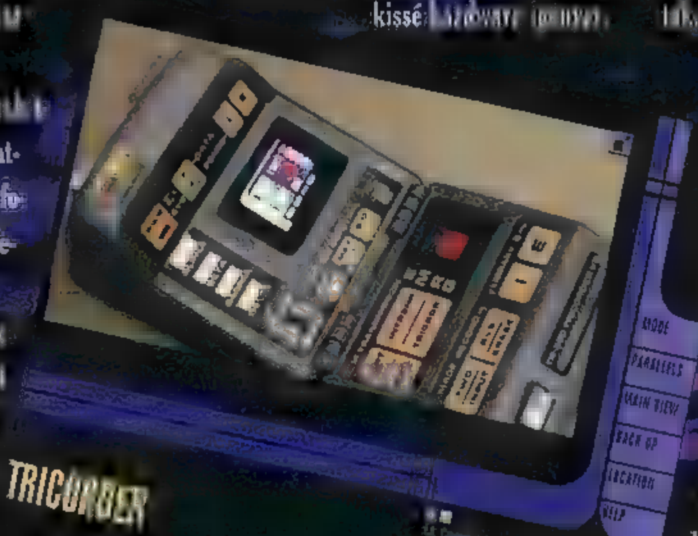
Egyetlen „[illegible]" [illegible], hogy kissé hardware [illegible] a [illegible] egy 386SX25-ön [illegible] el-tat, de azt tapasztaltam, hogy egy 486DX2/66-on is akadozott [illegible] hang az animáció alatt.

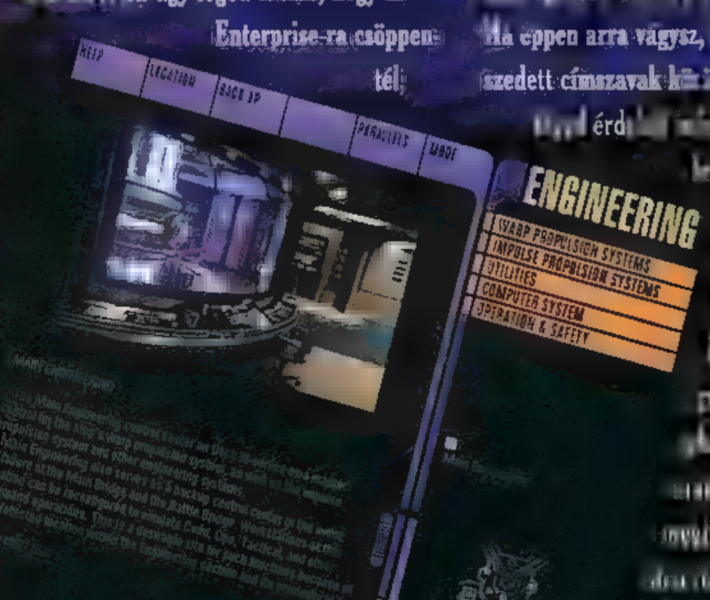
Be kell valljam, elfogult vagyok a programmal kapcsolatban, hiszen magam is nagyon kedvelem a Star Trek világát. Egy [illegible] betett [illegible], azt a készítők [illegible]!

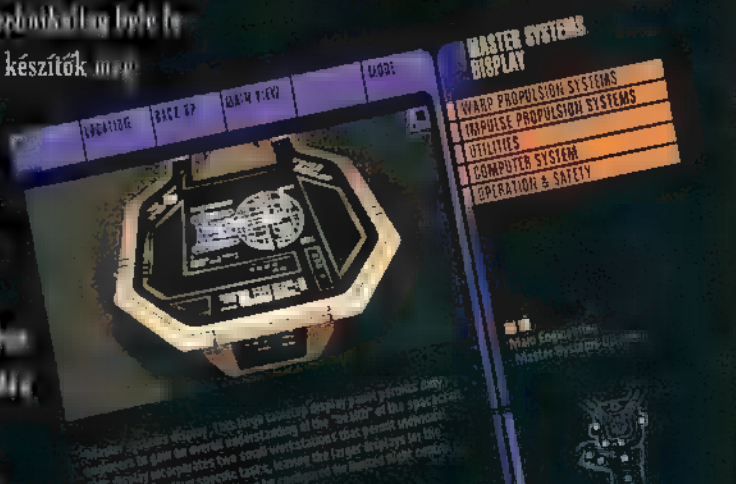
[illegible] Star Trek és az [illegible] fog [illegible] a Spectrum [illegible] a „[illegible] Generation"-ra épül a „Final Unity" című [illegible] verzió tanulsága szerint nem [illegible] Enterprise vezérlése lesz a feladatunk, hanem a [illegible] tagjaival [illegible] „partra szálló egység" irányítása is. A grafika [illegible] a híd, a műszerek viszonylag [illegible], de a [illegible] volt [illegible] vagy megrajzolnák. A [illegible] és a [illegible]valókról bővebbet majd a játék megjelenésekor fogunk mondani, de a hardware igényeiről már most tudni, hogy minimum 33Mhz-es 486-os (!) kell [illegible], VESA grafikus kártya, és SoundBlaster kompatibilis hangkártya.

Sam. Joe





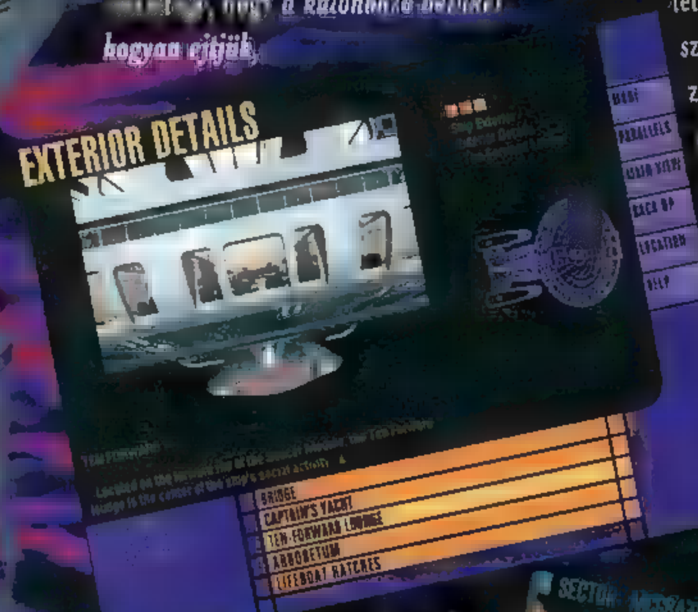




next generation

A Microprose játékát nem [illegible], hogy bármelyik külföldi újság telhenderzés nélkül említené meg. Olyan [illegible] fejlődött ki a Star Trek sorozatnak, ami itthon elképzelhetetlen. Hasonlítható a Star Wars [illegible], de szerintem már

[illegible] rált emberek [illegible] ki a szókincséből [illegible] (ez egy [illegible] mondás volt). Nem [illegible], hogy a különböző [illegible] hogyan ejtjük.

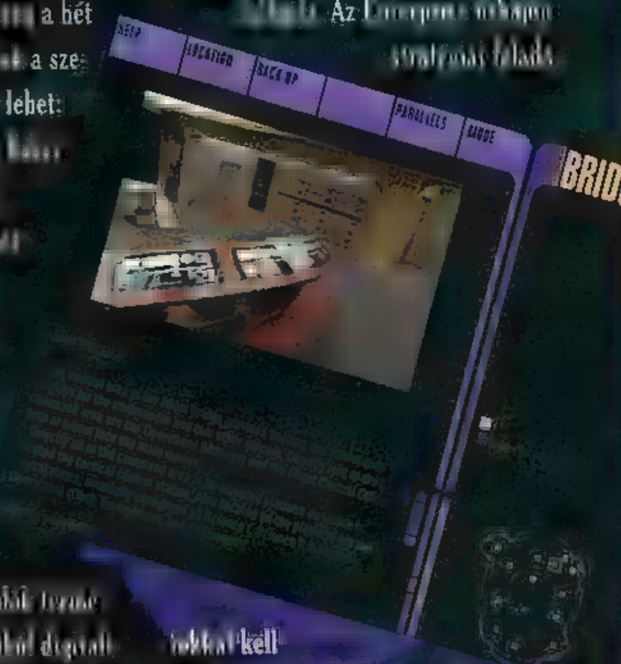


inkább [illegible] jén mozog. Kiadtak egy Angol-Klingon szótárat, ami vészes [illegible] fogyott. Olyan fontos, nélkülözhetetlen szavakat és nyelvtani szabályokat, sőt mondatokat, kifejezéseket tartalmazott, amiket egy már művelt, kulturált [illegible] mindennapi a kulcsa a helyes Klingoni kiejtés. Konyvek jelentek meg, hogy mit is csináljunk, ha egy idegen Klingon [illegible] közénk, mit mondjunk, és hogyan [illegible]. Azt már említeni sem merem, hogy XX. századi [illegible] emberek [illegible] öltöznek, Klingon [illegible] és Klingon [illegible] viselkednek. Mindezt [illegible], amikor nagyító alá vesszük a Star Trek Next Generation c. játékot. 1995. áprilisában ígérik a megjelenését, ami csak I.B.M. CD ROM formátumban várható. Ezen [illegible] mit [illegible], biztos nagyon sok animációval tűzdelt SVGA játékot várhatunk.

A Next Generation a [illegible] a Star Trek [illegible] lesztett [illegible].

A [illegible] a hét [illegible] a szerepét [illegible], így lehet: [illegible] Picard, [illegible], Dr. Beverly Crusher, Worf, Commander Troi, Geordie LaForge vagy Data. Az űr [illegible] kutatva [illegible] az Enterprise [illegible] az [illegible] a másikra, [illegible] a [illegible] csapat összetételét is. A [illegible] természetesen a [illegible] digitalizált színészek, így hangjuk és [illegible] is pont olyan [illegible], amit a nézők megszokhattak. Az [illegible] sem hiányozhatnak. [illegible] és [illegible] népesítik be a Galaxist. A játékban minden [illegible] pet és hanganyagot a Paramount Studios [illegible]. A Next Generation fő [illegible] vonalát csak [illegible] a [illegible] ötödik [illegible] a [illegible], ami a [illegible] lálóját egy még [illegible] az egyetlen, akit érdekel az ötödik [illegible] titka, így régi és új ellenségeikkel is fel kell venniük a harcot. A [illegible] száshoz természetesen bizonyos dolgokat [illegible] kell [illegible].

[illegible] az [illegible] lenti, [illegible] bármerre [illegible] a [illegible] mellett több, [illegible] váró [illegible] feladat [illegible]. Az Enterprise [illegible] feladat.



[illegible] kell megoldanunk, mint pl. 3D [illegible] és adatbázis [illegible]. [illegible] a játékos [illegible] más [illegible] kommunikációs kapcsolatot [illegible] velük. A hajó védelmét [illegible] kell [illegible]. A [illegible] a játékos a [illegible] rakhat össze csapatokat, amelyeket bolygókra vagy idegen [illegible] küldhet át. Amint [illegible] egy küldetés, a [illegible] hajók. [illegible] egymással, [illegible] kat vehetnek fel, sőt még harci [illegible] is helyt kell állniuk. Minden begyűjtött [illegible] az [illegible], amint visszatért a csapat az űrhajóra.

[illegible] nem [illegible], de végső konklúziót csak a játék megjelenésekor vonhatunk le.

Masell

TIP-TOP

Bizonyára sokaknak okozott gondot egyes játékok végigjátszhatatlansága, ■ megfelelő cheat hiányában gondolom nem egyet lepett be a por az ágy alatt. Ezen a statisztikán szeretnék javítani, már amennyiben igényt tartotok rá. (Várom véleményeiteket, ötleteiteket ■ szerkesztőség címére!)

Legközelebb – többek között – a Mortal Kombat I-II-t ■■■ik nagyító alá.

Jó próbálkozást, és sok sikert kíván:

Jon

MASTERS OF ORION:

Tartsd nyomva ■■ **ALT** gombot, miközben beírod ■ **MOOLA** szót, s száz kredit a jutalmad (sok kicsi sokra megy).

BETRAYAL AT KRONDOR:

Tartsd nyomva az **ALT-JOBB SHIFT** és ~ billentyűket.

A pályakódok:

6478; 9216; 7702

BLACKTHORNE:

pályakódok:

1.:STRT	13.:BMHS
2.:SJ5Z	14.:Y4DJ
3.:DBQ7	15.:HCKD
4.:FBWC	16.:NRLF
5.:QP7R	17.:J6BZ
6.:WJTV	18.:MJX9
7.:RRYB	19.:K3CH
8.:ZS9B	20.:L8VJ
9.:XJSN	21.:PBKT
10.:CGDM	22.:TNLQ
11.:TJ1F	23.:FMWY
12.:GSG3	24.:LZRP

TOP SEVEN GAMES

1. BIOFORGE
2. WING COMMANDER 3
3. PIRATES! GOLD
4. UFO
5. DOOM 1-2-3-4-5-6-7
6. DARK FORCES
7. SUPER KARTS

HA VAN EGY-KÉT TIPPED, KÜLDD EL NEKÜNK! CÍMÜNK:
1536 BUDAPEST, PF: ■■■

ZOOL

(szürke)+	szintugrás fel;
(szürke)-	szintugrás le;
(numerikus)1	láthatatlanság;

2 – elvesz egy életet (de jó...);
3 – ki tudja?? (én nem!!!);
4 – újra játszhatod az aktuális szintet.

Mielőtt lelkesen beírnátok a kódokat, szenteljetek öt másodpercet a **STRETLAMP** szó bepötyögésére, ugyanis e nélkül nem értek el semmit!

RISE OF THE TRIADS:

GOTO	pályaválasztás (nem az érettségi után...)
TOOSAD	isten mód (sérthetetlenség+tűz(?)labda)
FLYBOY	ugrálhatunk (de minek?)
BOING	gumimód (pattoghatunk)
GOOBERS	visszatérés a játék legelejére (első epizód, első pálya)
VANILLA	páncélököl (Old Shatterhand után szabadon)
BOOZE	■■ is gyilokeszköz
FIREBOMB	ez mi lehet???
RIDE	célkövető kameraállás (csak rakétánál)
PLUGME	MP40 géppisztoly
CHOJIN	láthatatlanság+végtelen lőszer
RECORD	lehetőségünk nyílik négy demojáték felvételére
STOP	■ felvétel megszakítása
PLAY	dicsekvés céljából le is játszhatjuk
LONDON	köd-effektus bekapcsolása
NODNOL	értelemszerű, köd ki
GOGATES	ki ■ DOS-ba
REEN	ismétlés a tudás anyja (visszatesz az aktuális pálya elejére)
GOARCH	a pálya végére érünk (bonus stb.)
GOTA386	gép lassító effektek kikapcsolása (386-osoké ■ világ...)
SHOOTME	páncél
BURNME	erősebb páncél
LUNGDUNG	gázálarc
HUNTPACK	túlélő csomag (5 rakéta, revolvergolyóval működő fegyverek, kulcsok a szivárvány minden színében és nem utolsósorban 100 % élet)
■■■ME	írd be, de előtte mentsd el az állást (ha-ha-ha)
JOHNWOO	jutalmad egy dupla revolver.

Mielőtt elfelejteném...
Ahhoz, hogy a kódokat el is fogadja a játék, egy másik cheatet kell bepötyögni:

DIPSTICK (Ekkor a képernyőn ■ következő felirat jelenik meg: All Cheat enabled.)

X-WING:

Repülés közben írd be: **WIN** (végtelen lőszer és páncél).

DARK FORCES:

LAPOSTAL: Összes fegyver
LASKIB: Ugrás ■ következő pályára
LACDS: Térkép
LAREDLITE: Freeeeee...

Turtle Beach
h a n g k á r t y á k

101% GAME COMPATIBLE

Monte Carlo®	**WaveTable szinti + ■■ MultiCD + Enhanced IDE**	**15.600,-**
Maui	Profi Wavefront Szinti kártya, FM-ek mellé	24.900,-
Tropez®	**Maui + SB + Enhanced IDE**	**33.000,-**
Tahiti	A zajmentes csúcsdigitalizáló kártya	39.900.-
Monterey	Tahiti + csúcs-szinti + csúcs-effekt + DSP + RAM	51.900,-
Multisound	A hangkártyák királya - így egyszerűen!	59.900.-
Audio Advantage	**Az ■■■ PCMCIA hangkártya**	**22.500.-**

Az árak listaárak, és a ■■■ ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Ha telefonálsz, megadjuk a hozzád legközelebbi viszonteladónk címét, ahol meghallgathatod ■■ kipróbálhatod.

AMECON Budapest Kft.
1118 Bp. Rahó u. 10.Tel/Fax: 209-3475

MEGRENDÜLŐLAP ÉS VALLOMÁS!

Szellemi képességem teljes tudatában kijelentem, hogy a PC-X Magazint önként és azonnal megrendelem, mert szeretem! Ígérem, hogy a továbbiakban minden hónap utolsó napjait a postásra várakozás izgatott állapotában töltöm. Fogadom, hogy a hiányzó számokat megszerzem, amint azt zsebpénzem, vagy családom anyagi lehetőségei engedik. Kérem, hogy részemre ezen őszinte beismerés alapján ennek megfelelő befizetési csekket küldjenek!

AKCIÓóóóó! Nálunk nincs áremelés és a CD-X is olcsóbb!!

Egyéves megrendelés (1944 Forint): ☐

Féléves előfizetés (972 Forint): ☐

Továbbá nem kaptam meg az újságosnál (lemaradtam róla, lusta voltam megvenni):
1994/1., szeptemberi: ☐ 1994/2., októberi: ☐ 1994/3., novemberi: ☐ 1994/4., decemberi: ☐
1995/1., januári: ☐ 1995/2., februári: ☐ 1995/3., márciusi: ☐ 1995/4., áprilisi: ☐
számot, ezt azóta borzasztóan megbántam, utólagos beszerzésükre kérek csekket. ☐

Előfizető vagyok ezért 750 Ft-os csekket kérek a CD-X-re. ☐ (Áraink nem tartalmazzák
Nem vagyok előfizető, így 980 Ft-ért rendelem meg a CD-X-et. ☐ a postaköltséget.)

Nevem: ..... Címem: .....

.....(nyomtatott betűkkel írj, és ne feledd az irányítószámot!)

Végül pedig tiszta szívemből fogadom, hogy e megrendelőt nem vagdosom ki a lapból, hanem lefénymásolom!

MÁJUSBAN STARTOL A CD-X !

Mi is az a CD-X, és miért kell nekünk? A lemezmelléklet helyett inkább CD mellékletet indítanánk. Mert ugye arra sokkal több fér, meg jobb is és ilyenek.
Tehát lesz CD, pontosabban CD-X. 650 MByte full PC-X!
Aki most megrendeli, az májusban már boldog tulajdonosa lehet az első igazán nagyszerű CD-X-nek.

Néhány téma a tartalomból: játékok, játék-demok, shareware programok, HD Studio tanfolyam, demo programozás (forráslisták, kész művek), rovatok kezdőknek és haladóknak, multimédia, mega-levelezés....
Ennyi ígéretnek talán elég lesz! Rendeld meg most!

Megrendelem a CD-X-et 750 Ft-ért (mert előfizető vagyok) ☐
a CD-X-et 980 Ft-ért (mert nem vagyok előfizető) ☐
A PC-X-et egy évre és az első CD-X első számát most kedvezményesen együtt 2694 Ft-ért (mert előfizető leszek) ☐
(Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget.)

Nevem: .....

Címem: .....

Keresek eladó, működőképes DRAGON-32 vagy DRAGON-64 típusú számítógépet. Tel.: 1666-811/535

PC-TV átalakító+software (640x480x256 színig). VGA kártyás PC és Scart csatlakozós TV közötti kapcsolathoz (Windows, Sim City, GIF-ek stb, tökéletes megjelenítése TV-n). Ára postaköltséggel: 2.500,-Ft. Megrendelhető: Szabó Zsolt, 8800 Nagykanizsa, Magyar út 67.
Tel.: 93/315-849

Sürgősen eladó egy 386-os SX 33 MHz-es, 2 MB Rammal 85 MB HDD-vel és 1,2 MB FDD SVGA monitorral. ADLIB hangkártyával magas 97-99 % szűrőképességű monitor szűrővel. Ára: 75.000,- Ft, esetleg megegyezés szerint. Érdeklődni: Tel.: 11-87-800

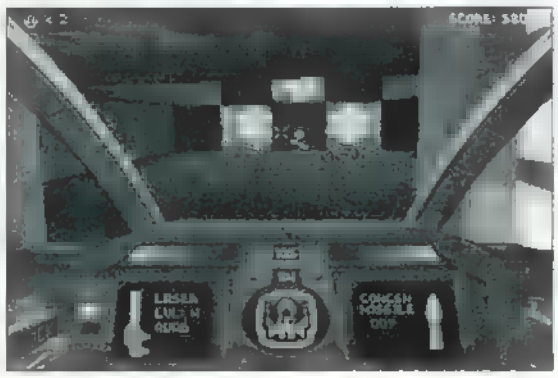
DESCENT

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy DOOM... Az első igazán jó 3D-s akciójáték, melynek sem a Corridor 7, sem a Rise of the Triads nem jutott a nyomába. Egyetlen játékkal találkoztam az utóbbi időben, ami technikailag legalább akkora előrelépés, mint ■ DOOM volt annak idején, s ez ■ DESCENT. Az első pár pillantásra ez sem tetszett, de minél jobban belemerültem, annál inkább kezdtem rájönni, hogy ez az, amit régóta vártunk: egy DOOM színvonalú jó kis akciójáték.

Valamikor a távoli jövőben, amikor az emberek az ércek kiaknázásához más bolygókra telepítenek bányákat, egy furcsa „véletlen" folytán ■ bányászrobotok megkergülnek. A karbantartó személyzetet kiirtják, ■ túlélőket bebörtönzik és a bányák felett átveszik az uralmat. Nem kizárt, hogy külsős szabotázsakció húzódik meg a háttérben. A mi szerepünk a hős zsoldos alakítása, ■ bányák megsemmisítése, mielőtt a robotok nagyobb kárt okoznának. Nem elég, hogy egyedül kell szembenéznünk a veszélyekkel, még a túlélőkről is gondoskodnunk kell. Egy bányát akkor iktattunk ki, ha szétlőjük a központi generátort – ekkor már csak 45 másodperc marad hátra a robbanásig, ennyi idő alatt kell kijutnunk. A játék során 25 bányát kell megsemmisítenünk, hét bolygón.

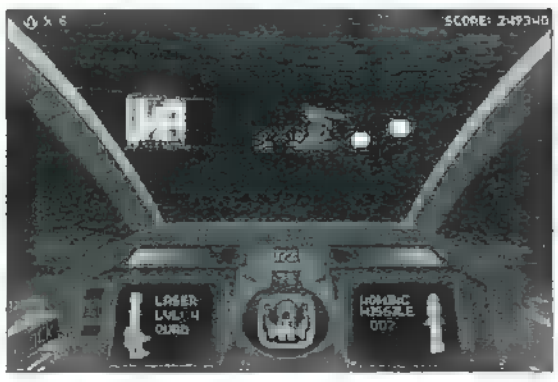
Ami először feltűnhet mindenkinek, hogy a játék teljes 3D-s környezetben játszódik, azaz, mindhárom tengelyt kihasználták, bármerre tekinthetünk. Nem vagyunk ■ padlóhoz ragasztva, mint a DOOM-ban, és ez csodálatos. Ami legjobban megfogott, az a teljes szabadság érzése, egyes pályák olyan fantasztikusak, hogy azt sem tudjuk mi van „fent" és „lent". Hatalmas kűrtőjű bányák, kis alagutak, titkos átjárók, vad ellenfelek és szuper hangeffektek kísérnek végig. A készítők nem mindennapi programot hoztak létre. Természetesen a térkép is 3D-s. A kezelését talán jobban is megoldhatták volna, mert egyes ÓRIÁSI bányákban nehéz eligazodni.

A 7. pályától iszonyú keménnyé válik a program. A kezdéshez mindenkinek a ROOKIE nehézségi fokot javaslom, így sem fog unatkozni... Apropó nehézségi fokok: az ellenség intelligenciáját növelik, azaz sokkal agresszívebbek lesznek. Villám módra térnek ki lövéseink elöl és hármat lőnek vissza, mire feleszmélnénk. Szóval a kihívás is nagy. A fegyverek arzenálja sem piskóta, 10 féle áll rendelkezésünkre (eleinte csak egy lézer és conclussion missile-ok), amiből öt elsődleges (lézer típusú), a többi rakéta.

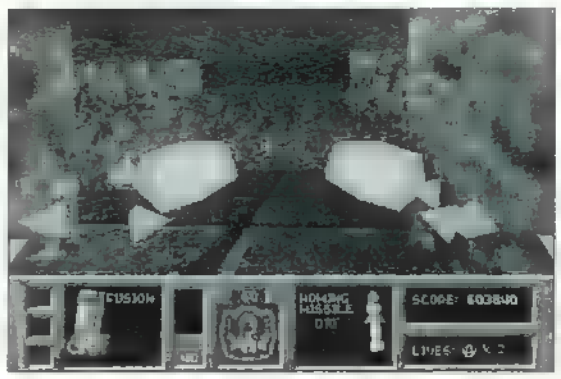


Lézer: Négy fokozata lehetséges, a LEVEL 4. ■ legjobb. Egy ágyúduplázóval már négy lézersugárral világíthatunk ellenfeleink szemébe (vagy szenzoraiba?). Energiáját ■ sárga csík jelzi, ■ minden bázison van utántöltő (sárga zizegők zizegnek a levegőben). Nekem ez a kedvencem.

Vulcan cannon: Ez az egyetlen fegyver, aminek külön töltete van, ■ vulcan ammo. Csak olyan „gonosz" robotok ellen használtam, akik ugyancsak ezzel lőttek rám. Hatására „megdermednek". Ritkán használom, de hasznos.



Spreadfire cannon: Még egy gyengébb csatában sem használtam. Igaz, hogy 3 lőszert lő egyszerre, de alig lehet vele célozni, és nem túl erős.



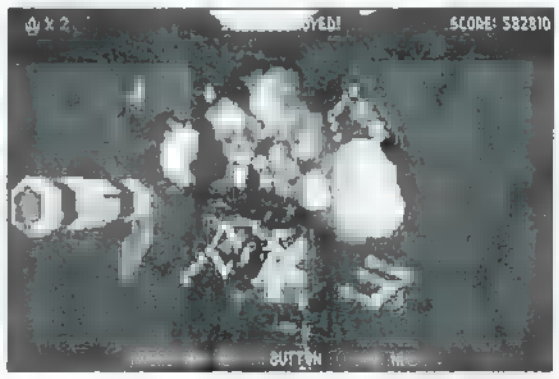
Plazma: Ez ■ Chaingunnak felel meg. Nem a legerősebb, de sorozat leadására nagyon alkalmas.

Fusion cannon: A legbrutálisabb, de nehéz célozni vele. Egy lövése szinte a falhoz tántorítja ■ mi űrhajónkat is. Ezt a fegyvert az egyik titkos pályán vettem fel. Ide úgy juthatsz, hogy ha a 10. pályán a reaktort kilőve kijössz a piros ajtón, keresel egy titkos bejáratot a falon, jobbra. Itt találsz egy másik kijáratot, ami ■ Military Base-be vezet. Igaz, megkapod ezt a fegyvert, de lesz itt „nemulass" – egy kemény pálya, új ellenfelekkel...

Concussion missile: Sima rakéta, jó nagyot robban.

Homing Missile: Célkövetős rakéta. Ha rád lövik, próbáld meg eltéríteni, vagy bújj el egy fal mögé. Ne feledd az igaz mondást: ha megdobnak egy rakétával, dobd vissza kettővel...

Proximity bomb: Ezt se nagyon használtam. Bombát helyez ■ pályára, ami akkor robban, ha belerohan valaki, vagy ha szétlövik az orra előtt. Több játékos üzemmódban kipróbálnám az üldözőimen (a B gombbal simán lerakható, nem kell fegyvert váltani).

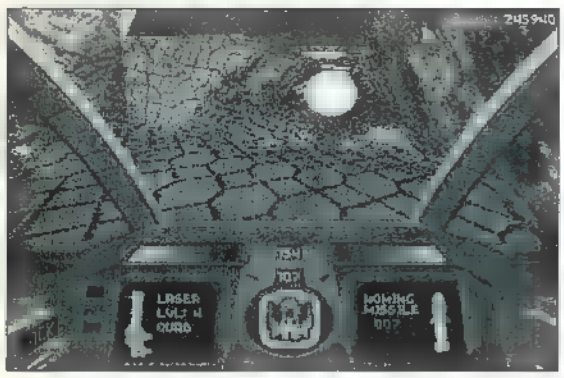


Smart missile: Jobb célkövetős, mint a Homing missile, és nagyobbat is robban.

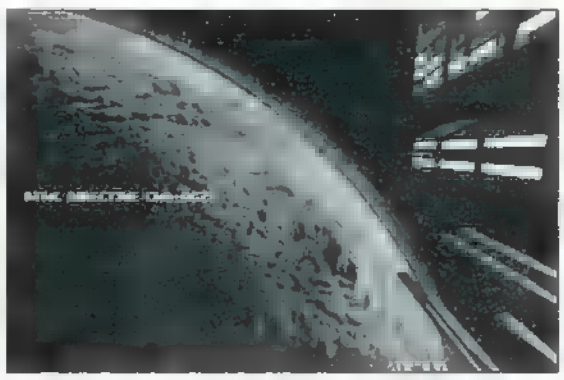
Mega-missile: Fire and forget.. Pajzsunk állapotát a kék csík jelzi, után tölteni ■ kék gömböcskékkel lehet (sőt rendkívül ajánlatos). Ami még pozitívan hat a pajzsunkra, az az álcázóberendezés (milyen jó érzés az ellenség mögé lopakodni, és megveregeti ■ vállát egy kis rakétával), valamint az invulnerability, azaz sérthetetlenség. Szót kell még ejtenem a HUD-ról, a fegyverkijelző zöld célkeresztről. A kis körök a rakéták kilövési helyei, azaz ha a bal oldali világít, akkor a bal oldalunkról lőjük ki a rakétát, ha a jobb, az még jobb. Fontos lehet, például ha lopakodunk, ne közvetlenül a falba lőjünk...

Az irányítást is frappánsan oldották meg. Jobb kézzel ■ mouse-t vezéreljük, míg a bal kezünkkel a Q-val foroghatunk (PC-X TIPP: gyűrűsujj), az A-val előre mehetünk (középső ujj), a Z-vel hátrafelé (mutató ujj), míg az ALT-al oldalazhatunk (nagyon fontos ezt jól megtanulni). Az F gombbal FLARE-t lőhetünk ki, azaz kis világító jelzőfényt. Az R gombbal hátrafelé nézhetünk. Alt 2-vel állást menthetünk (a teljes verzió játék közben is enged menteni), az F3-al pedig a képernyőt rendezhetjük át DOOM-ban megszokottra, vagy DESCENT-esre.

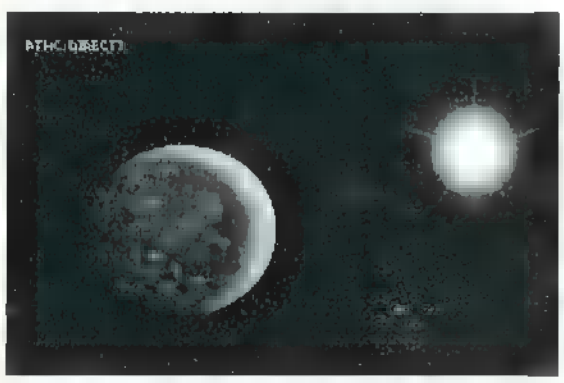
Egy-két tipp a 7. pályához. Ez egy nagyon piszok rész, én kb. 4 életet vesztettem és egy csomó hajszálat. Először a főellenség körüli robotokat irtsuk ki, ügyelve, hogy ne kerüljünk a szeme elé (egy teljes találat=halál!) Ha már nincs sok zavaró kis robot, akkor foglalkozzunk a naggyal. Figyeljünk a ketyegő hangra, honnan jön, és ha belelőttünk egy pár rakétát, minél távolabb jussunk tőle! Ne felejtsünk el



is, szintúgy a Virtual Reality sisakokat (egy 486-os valószínűleg kicsit lassú lenne hozzá), így a VFX-1 és a Cybermaxx is működik vele. Hátborzongató lehet 3D-ben látni! Létezik egy olyan virtual szemüveg (!), aminek a kezelése kicsit könnyebb, mint a sisakoké. Mire a boltokban lesz az I-Glass, addig a Descenthez is megjelenik egy kiegészítő.



Nem feledkezhetünk meg a Modem, Serial illetve Netgame üzemmódokról sem. Robotok kiirtásánál már csak a barátunk megtáncoltatása lehet a nagyobb öröm. A program a „társas" játék lehetőséget is a maximumig kihasználja. Ha több játékos üzemmódban vagyunk, két csapattal, és az F6 be van kapcsolva, akkor a gép kiírja a társunk nevét, ha megjelenik a képernyőn. F7-el a kill list-et kapjuk meg, azaz a listát, hogy ki hányszor lőtte le a másikat. Az F8-al üzenetet küldhetünk akár társnak, akár ellenfélnek, az F9-F12-ig pedig makrókat definiálhatunk üzenetekre, vagyis előre meghatározhatjuk azokat.



Négyféleképpen lehet multiplayer üzemmódban játszani:

Anarchy – Mindenki mindenki ellen, robotok nincsenek.

Team Anarchy – Két csapat küzd egymás ellen.

Anarchy with robots – Mindenki mindenki ellen, (a robotok is).

Cooperative – Minden játékos a robotok ellen.

Összevetve a Dark Forces végleges verziójával én még mindig a DESCENTRE szavazok, pedig a D.F. sem rossz. Egy szó mint száz, nehéz és jó játékkal van dolgunk. A CD verzió – amit nyárra ígértek – plusz 20 pályával és átvezető animációkkal lesz több. Akik már megvették a lemezeset, azoknak csak minimális többletköltséget kell kifizetniük, és megkapják a CD-st is. Jó lövöldözést!

Masell

MÁRCIUSI SZÁMUNK NYERTESEI

Sony, Mex kazetta:
Bálint Erika, Budapest, VII.
Goda Gábor, Budapest, XIX.
Katona András, Budapest, XIV.
Katona László, Budapest, XV.
Mocsár László, Budapest, IX.

BMG, Bonanza Banzai kazetta:
Dinya Gábor, Budakeszi
Gergő Tibor, Dabas
Szalai Árpád, Kisújszállás
Tóth Gergely, Szolnok
Váradi Endre, Budapest, XII.

Warner, Van Halen kazetta
Kiss László, Győr
Ófalusi János, Budapest, XIV.
Verle István, Budapest, XV.

Warner, All-4-One kazetta:
Hegedűs László, Óhid
Melicher Zoltán, Budapest, XV.

PolyGram, Lloyd Webber kazetta:
Bácskap Andrea, Budapest, XIII.
Salgói Károly, Pécs

CD:
Szentmárai Zsolt, Budapest, XVII.
Vaskutai István, Budapest, XVIII.

Ultimate Body Blows:
Rácz Csaba, Dunakeszi

Park Kiadó, Merlin könyvek:
Nagy Sándor, Budapest XXII.
Németh Péter, Nagycenk
Szendi Varga János, Veszprém

UIP Dunafilm:
Kaposi István, Nyíregyháza
Novotni Attila, Szeged
Tőzsér Zoltánné, Budapest, XV.

Intercom:
Bácskay Andrea, Budapest, XIII.
Horváth Péter, Sopron
Zsolnay Csaba, Siófok

Microsoft:
Hirth Tibor, Bácsalamás
Jónás Zsolt, Dunaújváros
Töröl Gábor, Sellye

MCD, Color me BADD CD:
Andrási Gyula, Szolnok
Barabás Tibor, Budapest, I.
Batta János, Sátoraljaújhely
Csajbók Béla, Budapest, XIII.
Csereklei Zoltán, Budapest, II.
Ferró Attila, Debrecen
Gősi Tamás, Bősárkány
Győry Botond, Budapest, XV.
Katona András, Budapest, XVI.
Kovács Tamás, Budapest, XIX.
Kováts Krisztián, Budapest XXI.
Mocsár László, Budapest, IX.
Szőnyi Ferenc, Cegléd
Vita Attila, Budapest, XIII.
Zahemszky András, Eger

CD-ROM Vásár
Olcsó áron játék, oktató, lexikon, grafikai CD-k!

Játékok			
Cyberia	5 541,-		
Megarace	3 136,-		
10 CD Bundle	7 665,-		
Hell	3 866,-		
Mad Dog Mcree II.	3 866,-		
101 Best Game	2749,-	Best of Micropr.	3643,-
Alone in the Dark	3866,-	Critical Path	4089,-
Inca II	4201,-	Doom Mania	2973,-
Dark Sun Wake	4089,-	Nascar Racing	4871,-
Rise of the Robots	4983,-	Wolf	3195,-
Rebel Assault	5095,-	Outpost	4871,-
Sim City 2000	4313,-	Man Enough	3754,-
NovaStorm	5095,-	Privateer	4089,-
UFO Enemy	4760,-	Dragon's Lair	5206,-
Referenciák, oktatás			
Nationals Geographics CD-k	2 749,-		
US Helicopters, Airforce, Bomber CD-k	2 525,-		
Groller's Encycl.	4424,-	20th Century Alm.	2749,-
MS Bookshelf 94	6771,-	World of Train	4313,-
MS Dangereous	6100,-	Dinosaur	5654,-
MS Encarta 95	7776,-	National Parks	3195,-
Comptons Int Enc.	4760,-	Leonardo Invent.	4760,-
World Atlas	2973,-	MPC Wizard 3.0	2749,-
Gyerek CD, oktatás			
American Heritage Talking Dict.	3 866,-		
Learn to Speak English	8 670,-		
Playing with Lang.	3419,-	Macmill. Diction.	3530,-
Triple Play English	4313,-	Artur's Teacher	3308,-
Shareware, grafika			
CICA MS Windows	3308,-	SIMTEL MS DOS	3245,-
Dr. Windows	2525,-	Dr. Shareware	2525,-
Fonts Plantium	2749,-	Encycl. of Sound	2860,-
Midi Collection	2973,-	Midi Shop Prof.	3419,-
Toolkit for Linux	4089,-	Windoware	2525,-
Felnőtt CD-k			
Dream Machine Int	8335,-	Nightwatch Interact	6324,-

Áraink az ÁFA-t is tartalmazzák! (Kérje részletes árlistánkat!)
Áraink a valutaárfolyam változásait követik!

Titán Soft
TitánSoft BT.
Budapest VIII. Bókási u. 2.
210-1119

MM MULTI-MANIA

MULTI-MANIA SHOP

3M

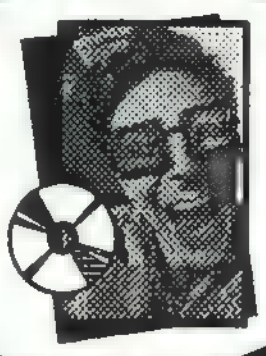
Polaroid

KLUBTAGSÁG

AZ ÜZLET KÍNÁLATÁBÓL:

- CD-ROM DRIVE-OK
- LOGITECH MOUSE, SCANNER, JOY
- CREATIVE HANG- ÉS KÉPKÁRTYÁK
- AKTÍV HANGSZÓRÓK
- FLOPPY LEMEZEK, DOBOZOK
- FESTÉKSZALAGOK, PATRONOK
- PEACOCK SZÁMÍTÓGÉP-CSALÁD
- [illegible] SZÁMÍTÓGÉPEK
- MICROSOFT IRODAI SZOFTVEREK
- SZAKKÖNYVEK
- EGYÉB KIEGÉSZÍTŐK, KELLÉKEK ....

LOGITECH
MICROSOFT
BORLAND
CREATIVE



CD HEGYEK

☎ 217-4547

- magyar nyelvű oktató, lexikon, nyelvi, ismeretterjesztő
- shareware gyűjtemények
- játékok
- képek, filmek, hangok, MPEG
- CD-I
- irodai szoftverek
- ...és amit csak el tudsz képzelni, sőt ...

Verbatim

MULTI MÁNIA SHOP (Multimédia szaküzlet) BP. IX. Ráday u. 21. ☎ : 217-4547

KOMPUTER KLINIKA SHOP (Számítástechnikai szaküzlet) BP. XIV. Nagy Lajos kir. út 168. ☎ : 163-6361

KOMPUTER KLINIKA SZERVIZ (Központi iroda és szerviz) BP. XV. Molnár Viktor u. 94-96. ☎ : 272-0601

ACOMP

Szent László utca 74/A.
1135-Budapest
Tel/Fax:149-6165
Tel:140-2101

Királyhágó utca 2.
1125-Budapest
Tel/Fax:156-6790

Babyház, 1.44Mb FDD, IDE+	14" mono VGA + 256Kb			14" [illegible] SVGA + 512Kb			
2S1P1G, 101 gombos bill.	270Mb	420Mb	520Mb	270Mb	[illegible]	520Mb	730Mb
A386SX-40MHz, 2Mb RAM	63.132	64.540	67.740	79.856	81.264	84.464	95.184
A386DX-40MHz, 4Mb RAM	76.572	77.980	81.180	93.296	94.704	97.904	108.624
T486SLC-40MHz, 2Mb RAM	68.932	70.340	73.540	85.656	87.064	90.264	100.984
I486DX2-66MHz, 4Mb RAM	91.084	92.492	95.692	107.808	109.216	112.416	123.136
C486DX2-80MHz, 4Mb RAM	96.644	98.052	101.252	113.368	114.776	117.976	128.696
I486DX4-100MHz,4Mb RAM	112.844	114.252	117.452	129.568	130.976	134.176	144.896
Pentium 66MHz, 8Mb RAM	145.756	147.164	150.364	162.480	163.888	[illegible]	177.808
Pentium 100MHz [illegible] RAM	223.716	225.124	228.324	240.440	241.848	245.048	255.768

Alaplapok:	
386SX-40MHz	7.120
386DX-40MHz 128Kb cache (CHIP,AMI)	11.600
486SLC-33MHz 64Kb Cache (ETEQ, IBM OEM)	10.240
486SLC-40MHz 16Kb int. Cache, Green, 2 VESA (AMI)	12.960
486DX-XMHz 256Kb cache, 3 VESA	11.120
486DX-XMHz 256Kb cache, 3 VESA, Green, DX4 is	12.792
486DX-XMHz 256Kb cache, 1 PCI, 1 VESA, PCI IDE	22.560
586 60-66MHz 256Kb cache, OPTI, AMI, 3PCI	22.400
586 90-100Mhz 512Kb cache, OPTI, AMI, 4PCI, 2VLB	33.760

Panasonic nyomtatók:	
Panasonic [illegible] tűs, A4	22.880
Panasonic 9 tűs, A3	55.840
Panasonic 24 tűs, A4	24.800
Panasonic 24 tűs, A3	71.680
Panasonic 24 tűs, A4	36.560
Lapadagoló, keskeny kocsis	8.640
Lapadagoló, széles kocsis	24.400
Festékszalag [illegible] tűs típushoz	1.000
Festékszalag 24tűs típushoz	1.050

Winchesterek:			
270Mb Conner	18.320	850Mb Maxtor	35.200
420Mb Conner	20.400	1000Mb Seagate	45.200
520Mb Conner	23.600	1400Mb Quantum	111.992
730Mb Quantum	34.320	2200Mb Quantum	139.992

Monitorok:	
14" mono VGA (800*600)	11.760
14" PGA SVGA (1024*768, 0.28, [illegible])	26.992
14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28, LR / NI)	33.120
15" Daewoo SVGA (1280*1024, 0.28,LR,NI,Digi)	45.200
17" Daewoo / PGA (1280*1024, 0.28,LR,NI,Digi)	96.800
21" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR / NI / Digi)	224.00
14" monitor filter üveg	800

Babyház:
5.600
Miditorony:
5.440
Nagytorony:
11.192

Hangkártyák:				RAM-ok:			
SB Pro2	11.480	WD Expert	16.720	414256 DIP	720	4Mb*36	18.992
SB 16 Value	14.800	Gravis	16.400	64512 DIP	4.360	8Mb*36bit	37.360
SB 16PRO	19.840	Gravis Max	26.400	256Kb*9bit	1.600	16Mb*32bit	58.880
SB 16MCD CSP	23.992	FX20 aktiv	2.448	1Mb*9bit	4.500	32Mb*36bit	109.992
[illegible] 32 Value	[illegible]	Plug in 12	5.120	4Mb*9bit	15.120	32Kb cache	992

Processzorok:	
486DX2-66MHz IBM	14.992
486DX2-80MHz Cyrix	19.992
486DX2-66MHz Intel	22.992
486DX2-80MHz AMD	23.992
486DX4-100MHz Intel	35.200
Pentium 66MHz / 75MHz	38.400 / 43.192
ULSI 387DX-DLC-40MHz	2.400

Floppy, CD-ROM Drive-ok:	
1,2Mb FDD Panasonic / Chinon	5.760
1,44Mb [illegible] Panasonic / Mitsumi	3.992
FDD beépítő keret	400
Panasonic CD-ROM [illegible] sebességű, vezérlő	16.992
Chinon CD-ROM 2X sebességű, EIDE	16.500
Toshiba CD-ROM 4x sebességű, AT-BUS	29.992
Toshiba CD-ROM 4,4x sebességű SCSI-2	48.000

Billentyűzet, mouse, scanner:	
[illegible] gombos billentyűzet Kanich (Angol)	1.800
[illegible] gombos billentyűzet Kanich (Hun.)	2.200
MS 400 [illegible] = mini pad + software	992
MS [illegible] mouse + mini pad + software	1.480
Genius Easy Mouse	1.040
Genius Mouse 3	1.760
Genius Mouse Too	2.080
True [illegible] + pad + tartó	1.992
Logitech Pilot mouse	3.600
Trust mono kézi scanner 256 szürke	11.992
Trust color kézi [illegible]	21.592

PC-s joystickok:	
QS-113 Standard	1.272
QS-123 Warrior	1.480
QS-146 Intruder	2.392
QS-151 Aviator	3.240
QS-172 Raider	1.752
QS-189 Python	1.240
QS-191 Starfighter	1.320
QS-201 S. Warrior	2.160
QS-205 Interceptor	3.840
[illegible]-203 Avenger	1.992
QS-209 Skyhawk	1.568
Dexxa joy	2.200
WingMan	5.200

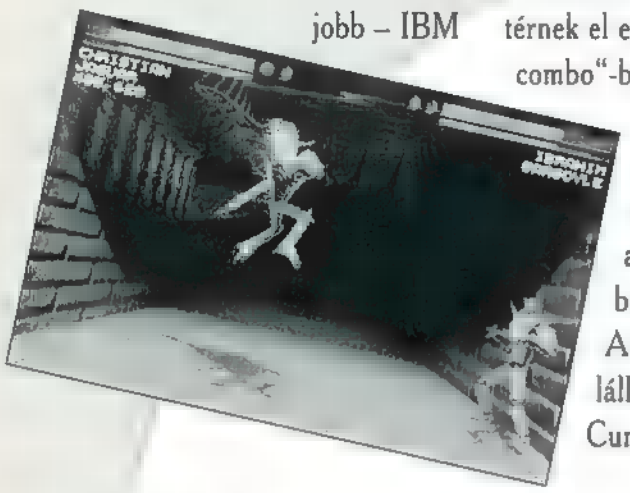
I/O kártyák:			
IDE + ISA	1.560	19440 1Mb VLB	10.992
IDE+ VESA	2.880	S3 805 1Mb VLB	10.992
[illegible] VGA 256Kb, ISA	3.300	ET4000W32P 1Mb VLB	12.800
T 9000I 512Kb, ISA	4.792	V7 Mirage 1Mb VLB	19.992

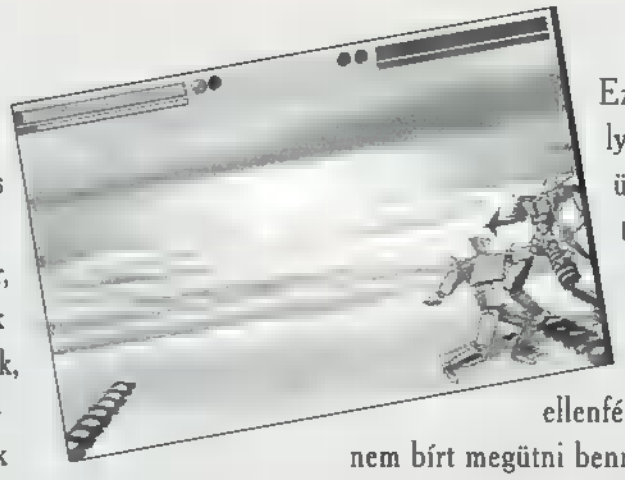
Áraink a 25% ÁFÁ-t nem, de 12 hónap garanciát tartalmaznak. Készpénz fizetés esetén érvényesek. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

ONE MUST FALL

Korábbi számaink egyikében már írtunk egy pici előzetest az Epic Megagames One must fall című játékocskájáról. Masell barátunk úgy gondolta, nem voltunk elég részletesek az első teszt alkalmával, ezért kissé kiegészítette a rövidke előzetesünket. A játék szerinte mégis csak megér egy misét, de legalább egy felet biztosan. Ne is ragozzuk tovább, hanem csapjunk a közepébe!

A One Must Fall szerintem az egyik legjobb – ha nem a legjobb – IBM PC-re készült verekedős játék. Nincs vér, nincsenek kivégzések, de azt hiszem ezek nem is lehetnek mércéi egy jó programnak. A lényeg a játék, a játszhatóság.





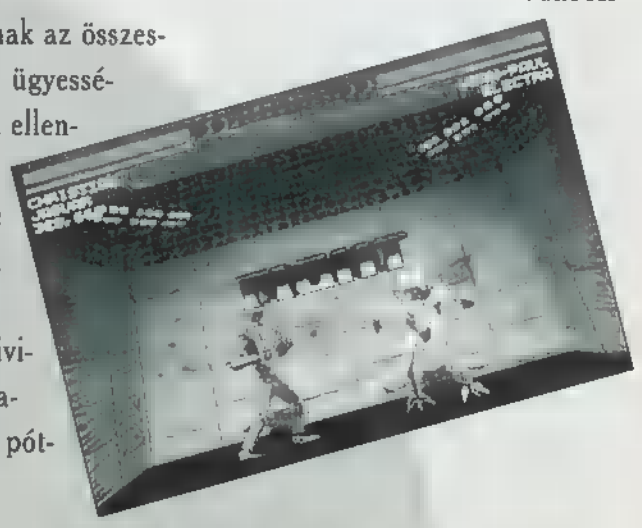
Tíz robot közül választhatjuk ki, hogy melyiket akarjuk irányítani. A robotok nemcsak kinézetükben, speciális tulajdonságaikban térnek el egymástól, hanem „hit combo"-ban is. Ez utóbbi egy olyan ütéssorozat, amelyet az ellenfél nem bír hárítani, s amelyért a gép sok-sok bonus pontot utal ki! A másik kiírás amivel találkozhatunk az a „pl. Cunsecutive hits".

Ez olyan folyamatos ütéssorozatot jelent, amit úgy vittünk be, hogy az ellenfél közben nem bírt megütni bennünket. A játék még abban különbözik a többitől, hogy itt területi, országos és világbajnokságok is vannak. Robotunkat fejleszthetjük jobb páncélzattal és kiegészítőkkel. Az általunk irányított karakter is fejlődhet, így annak és a robot tulajdonságainak az összessége (és persze a mi ügyességünk) tükröződik az ellenféllel való összecsapásban. Szerencsére elég csak 6 gombbal irányítani a játékot, ami viszonylag jól kivitelezhető saját két karunkkal is, nem kell pótkarokat vásárolnunk a sarki cyberpunk boltban!

Kis hibája, hogy a kiegészítők vásárlásához a világbajnokság előtt elég sok csatát kell megnyernünk, mert a robotunk upgradelése nem egy filléres mulatság. Így időnként veszítenünk is kell, mert ha újra játsszuk és megnyerjük az előző vesztes menetet, több pénzt kapunk, mintha egyből megnyertük volna. A játék vége felé csak ilyen taktikai húzásokkal lehet elég pénzre szert tenni.

Egy szó mint száz: fight!

Masell



One Must Fall Titkos Támadások
Prodigal Son & Undead segítségével

– Jaguar –

Jaguar Ugrás – Le, Előre+Ütés
Jaguar Ugrás – Hátra, Le, Előre+Ütés (árnyék)
Levegő-fejdobás – Előre+Ütés
Fejelkapás levegőben – Ugrás, Le+Ütés (ellenfél fölött)
Ágyú lövés – Le, Hátra+Ütés

– Katana –

Fejlapítás – Ugrás, Le+Rúgás
Pengés-pörgés – Hátra, Le, Előre+Ütés
Suhanó Penge – Le, Előre+Ütés
Forgó rúgás – Le, Hátra+Rúgás

– Pyros –

Lerohanó támadás – Előre,Előre+Ütés (árnyék)
Kapd és égesd – Előre+Ütés
Zuhanórúgás – Ugrás,Le+Rúgás
Körütés – Le,Le+Ütés

– Chronos –

Teleport – Le, Le+Ütés
Gyémánt fagyasztás – Le, Hátra+Ütés
Gyémánt fagyasztás – Előre, Le, Hátra+Ütés (védekezés)
Teleport Rúgás – Le, Hátra+Rúgás
Térd-támadás – Előre, Előre+Rúgás

– Shredder –

Kézeldobás – Le, Hátra+Ütés
Levegő Rúgás – Le, Le, Le+Rúgás
Lerohanó támadás – Le, Előre+Ütés
Lerohanó támadás – Hátra, Le, Előre+Ütés (árnyék)

– Flail –

Kapd és belezd – Előre, Előre+Rúgás
Becsúszásos támadás – Hátra, Le+Rúgás
Körütés – Le, Le+Rúgás
Körütés – Le, Le, Le+Ütés (árnyék)
Lerohanó támadás – Hátra, Hátra+Ütés
Lerohanó támadás – Le, Hátra, Hátra+Ütés (árnyék)

– Gargoyle –

Falnak dobás – Ugrás, Le, Le+Rúgás
Repülő veszedelem – Le, Előre+Ütés
„Szárnytöltés" – Előre, Előre+Ütés

– Nova –

Rakéta lövés – Le, Előre+Ütés
Rakéta lövés – Ugrás, Le, Előre+Ütés (levegőből)
Gránát – Le, Hátra+Ütés
Földrengés – Le, Le+Ütés

– Electra –

Elektromos labda – Le, Hátra+Ütés
Elektromos eső – Le, Előre+Ütés
Guruló támadás – Előre, Előre+Ütés
Guruló támadás – Le, Előre, Előre+Ütés (árnyék)

– Shadow –

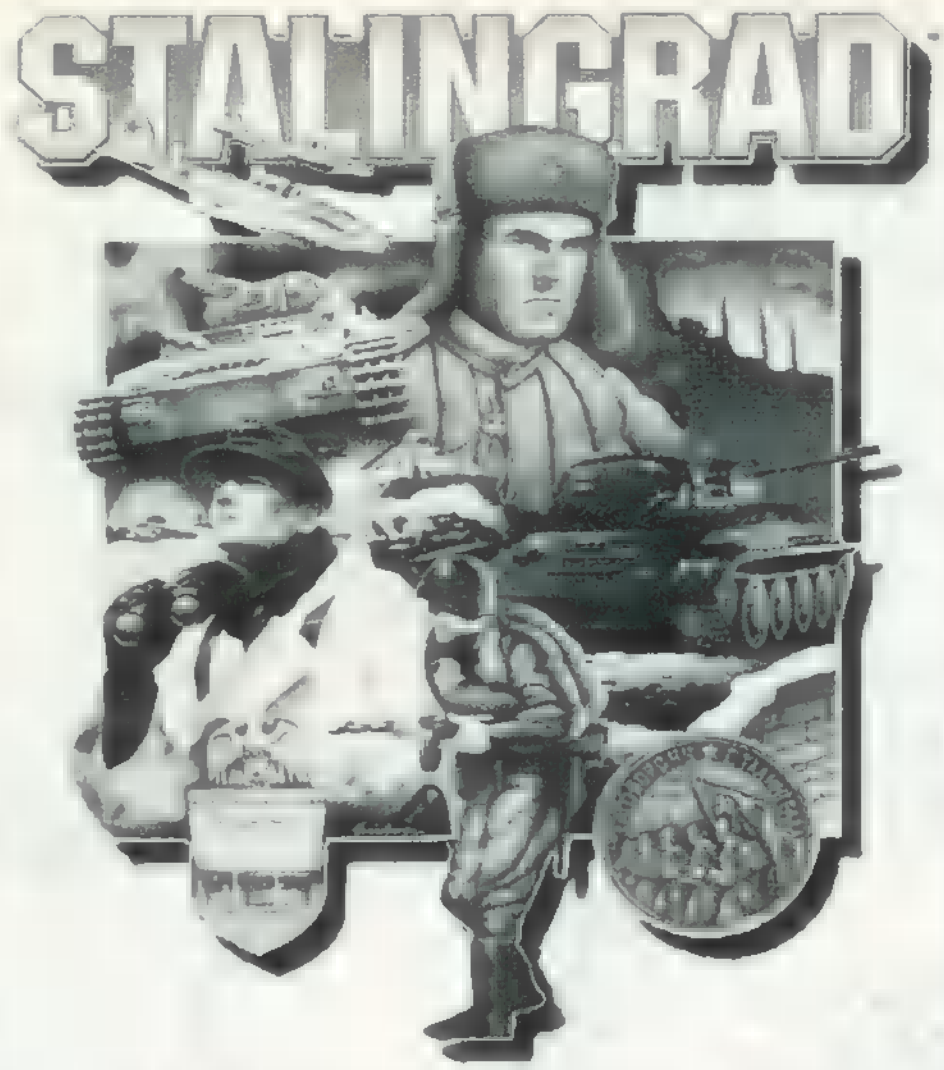
Árnyéksöprés – Le, Hátra+Rúgás
Árnyékhorog – Le, Hátra+Ütés
Árnyéktámadás – Ugrás, Le, Előre+Ütés
Árnyékelkapás – Le, Le+Ütés

– Thorn –

Tüskés roham – Előre, Előre+Ütés
Gyorsrúgás – Le, Előre+Rúgás
Gyorsrúgás – Hátra, Le, Előre+Rúgás (árnyék)
Falról támadás – Ugrás, Hátra, Le, Előre+Rúgás (fal közelében)

A játék shareware verziója megtalálható a CD-X-en!

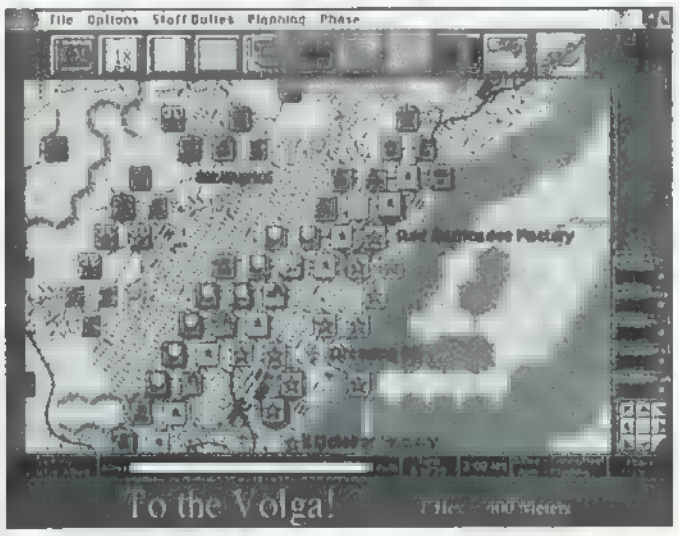
STALINGRAD



A Panzer General óta meglehetősen nagy érdeklődéssel vizsgálom a hasonlónak ígérkező játékokat. A PG iránti rajongásommal úgy látszik nem vagyok egyedül, mert ez a játék több nyugati újság szerint is „A stratégiai játék" volt 1994-ben! Mindenesetre a Stalingradnak szerencséje, hogy nem 1994-ben jelent meg, mert amaz ellen nem sok esélye lett volna... A továbbiakban egyébként összehasonlításként mindig a Panzer Generalra fogok hivatkozni, mint a kategória – szerintem – eddig legjobb programjára.

Az installálás nem okozott különösebb gondot – a hangkártya ügyeket is rendben elintézte ■ program. Egyetlen apróság ragadta meg a figyelmemet, mégpedig, hogy a 640x480-nál nagyobb felbontásokat nálam nem engedélyezte a telepítő, pedig eléggé standard Cirrus kártyám van, ráadásul VESA szabvány is létezik a világon...

Nyilván a kb. 100 oldalas gépkönyvet nem fogom ismertetni – egyrészt technikai (magyarul: nincs hely), másrészt etikai okokból sem –, csak annyit, hogy mi látható a képernyőn. Egyébként a folyamatos forgatása nélkül nemigen lehet semmit sem elérni a játékban.



A bejelentkezéskor megjelenő képernyőn állíthatjuk be részletesen a nehézséggel kapcsolatos kívánságainkat. Itt csak azokról teszek említést, amelyek esetleg nem teljesen egyértelműek:

Az ALLIED VARIANTS ILL. az AXIS VARIANTS című pontnál eltérhetünk a történelmi szituációtól, különféle „mi lett volna ha..." eseteket játszhatunk le. A németek oldalán általában nem várt erősítések érkezését állíthatjuk be, míg ■ szovjet oldalon a harckészséget fokozhatjuk. Ha a véletlenszerű (RANDOM) változatot választjuk, akkor a gép dönti el, hogy mi történjen, de ez csak menetközben fog kiderülni (kellemes meglepetést okozhat, ha „limited intelligence" szinten játsszuk). A REALISM opciónál a LIMITED INTELLIGENCE elrejti a távolabbi ellenséges egységeket (ha csak felderítő repüléseket nem végzünk!), és csak hosszabb harc után fokozatosan tudunk meg mindent a szomszédos egységekről is! A FOG OF WAR pedig ■ saját egységekről csökkenti az információt, ha azok fáradtak, szétszórták őket vagy valami egyéb bajuk van. Egyébiránt csak annyit jegyeznék meg, hogy a szovjetek nemigen fognak mozogni, így általában mi – mármint a németek – fogunk holtfáradtan a csatamezőre érkezni (ebből rögtön kiderül, hogy Pellus bácsi megint a rossz oldalt választotta)!

Ha kiválasztottuk a megfelelő scenariót (terepet), amelynek a teljes (URANUS) hadműveletnek viszonyított arányát a térképen is láthatjuk, kezdődhet is a játék... Arcunk valószínűleg meglehetősen rémült grimaszba ugrik, amint meglátjuk a képernyőn megjelenő irdatlan információmennyiséget. De nézzük csak sorjában...

A menük közül a FILE nem igényel sok szót (a PBEM a hálózati játékhoz kell, ezt kell cserélgetnünk a partnerrel), az OPTIONS-ben már van néhány érdekes dolog – ■ hatásuk néhány pillanat alatt tapasztalható.

A STAFF DUTIES menü a beosztott tisztjeinknek adott feladatok kiosztására szolgál. A SUPPLY ügyeket érdemes nekik hagyni, mert ez legalább fél órás – elég unalmas – melót jelentene reggelente. Ha mindent nekik hagyunk (ALL), akkor viszont csak az aktuális fázisról való ellépés marad a mi feladatunk (ld. később). Viszont éjszakánként érdemes esetleg mégis erre kapcsolni, mert ők figyelembe veszik az egységek fáradtságát, és úgy tervezik a támadásokat (nappal majd mi hajtjuk ■ népet). A PLANNING menüt nem nagyon használtam, mert az egységeknek kiadott parancsok megnézhetők úgy is, hogy ismét rámutatunk a kurzorral. Végül a PHASE menüpont alatt váltogathatjuk a fázisokat, ami szintén nem megoldhatatlan feladat, mert mindig csak a következő választható. Egyébként tervezési (planning), végrehajtási (execution) és vizsgálódási (after action) szakaszok vannak.

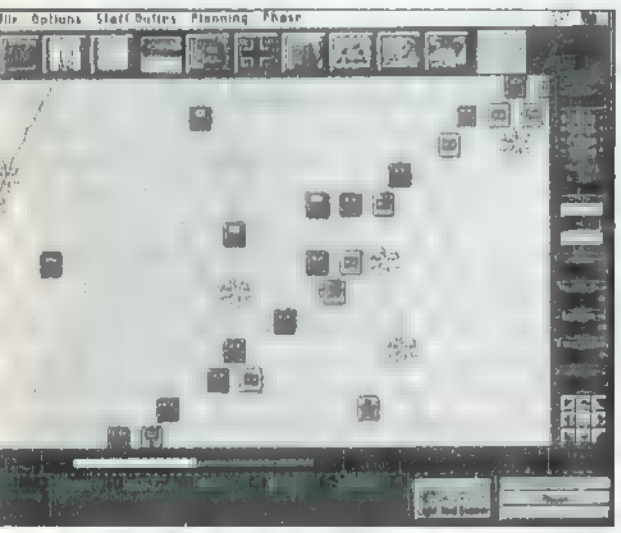
Kicsivel lejjebb mindenféle ikon van, amelyekkel újabb információáradatot szabadíthatunk ki. A VICTORY BUTTON (zászló) ■ győzelmi feltételek ellenőrzésére szolgál. A CALENDAR (naptár) gomb – elsősorban – a várható erősítések érkezési idejét tartalmazza (emellett az időjárás menü teljes tartalma is megtalálható itt). Az OVERVIEW (felülnézet) pontosan azt nyújtja, ami a nevéből következik. Az alsó gombokkal választhatjuk ki, mi is jelenjen meg ■ fő képernyőn.

Az AIR POWER (légierő) gombbal irányíthatjuk a légierőnket. Lehetőségeink: felderítés, vadásztámadás (földi egységek ellen is!) és bombázás, amit a repülőre klikkelve váltogathatunk. Az adott típusú gépből rendelkezésünkre álló századok megjelennek ■ középső ablakban (a lámpácskák jelentése: zöld – bevetésre kész, piros – felkészítés alatt, kék – már kapott parancsot ebben a körben). Kiválasztjuk ■ századot és a célpontot a térképen, és kész (ha jól csináltuk egy kis „céltábla" jelenik meg a fő térképen!). Vigyázzunk, hogy ■ frontvonalon ne nagyon tervezzünk légibevetést, mert esetleg saját előrenyomuló egységeink kapják majd az áldást! Hasonló eseményt rossz időben is tapasztalni fogunk.

A HQ BUTTON a parancsnoki egységekről ad felvilágosítást. Mazochisták elemezhetik őket, én egyszerűen a tiszt urakra bíztam a dolgot. Azért azt még érdemes megjegyezni, hogy a HQ-t nem lehet elpusztítani, éppen a fontossága miatt (minden alárendelt egység felszerelés nélkül maradna a nap további részére, amíg átirányíthatjuk őket máshová). Ha nagyon megcsapják, akkor ■ megsemmisülés helyéhez legközelebbi biztonságos (ld. még Zone of Control) mezőn újjáalakul, DE a felszerelésének mintegy 90%-a elvész!

A LEADERS gomb a tisztikarunk néhány prominens tagjáról ad információkat. Egyébként a parancsnok személye a másik egységmódosító tényező, az időjárás, a terep, a fáradtság illetve szétszórtság mellett.

A FRAMES BUTTON meglehetősen fontos statisztikák előhívására használható. Egyszerűen beállítja, hogy a főképernyőn ■ keret színe mit kódoljon. A típus (type) a gyalogosok, tankok és egyebek megkülönböztetését segíti, a „HQ distance" és „HQ supply" hasonló dologra vonatkoznak: a kettő együtt adja az egység ellátottsági szintjét. A zöld 100%-ot jelent, ■ kék 90%-ot, a sárga 75%-ot, a piros 50%-ot, míg a fekete 0%-ot. A „fatigue" és a „disorganization" a fáradtság és a szétszórtság értékeit kódolja, de ezek pontos értéke az egység információs dobozáról is leolvasható (ld. később). Végül az „orders" megmutatja, hogy ki kapott már parancsot.



Az ORDER OF BATTLE gomb segítségével az ellátási vonalakat és a fontosabb adatokat kísérhetjük (immár sokadszor) figyelemmel.

A WEATHER ikon részletes időjárás jelentést ad 5 napra, napszakonként. Nyilván, ha borús délután várható, akkor érdemes a légiügyeket délelőttre helyezni. Szintén fontos, hogy -20 fok alatt (ez Fahrenheit fokban értendő – micsoda marhaság!) az egységeknek a mozgásnál, illetve harcnál duplán nő ■ fáradtságuk és a szétszórtságuk! Csak megjegyzem, hogy szinte mindig ilyen hideg lesz, és az oroszok nem nagyon fognak mozogni!

A WORLD MAP a teljes harcmezőt mutatja, míg a legszélső JUMP MAP a gyors mozgatáshoz használható.

A képernyő alján lévő ablak általános esetben néhány statisztikai adatot tartalmaz, amely rögtön érdekessé válik, ha a tervezési fázisban egy egységre állunk a kurzorral. Ilyenkor a következőket láthatjuk:

Baloldalt az egység nevét (ha több egység áll ■ mezőn, akkor azt, amelyik középen fehér színű). Itt jegyzem meg, hogy egy mezőn maximum kilenc egység állhat, de a zászlóaljnál nagyobb egységek (amelyek jobb alsó sarkán nincs csík) 3 vagy 4 egységnek számítanak! Ez utóbbi kissé ködösen hangzik, de ez scenariónként változik, a térkép felbontásától függően. Például: 2 „csík" nélküli és 3 „csíkos" egység összesen 3+3+1+1+1 pontot jelent, így még állhat egy mezőn. Természetesen az ilyen egységek erősebbek, de vegyük figyelembe, hogy a nagy zsúfoltság miatt csak 2/3-nyi (6 pontnyi) erővel támadnak! Kissé jobbra a két (jó esetben) zöld csík a HQ-tól való távolság és ellátottság mértékét jelzi ■ FRAMES menüpontban leírt színkódolással. Középtájon láthatók az egységek sematikus rajzai, míg a sok gombbal ■ parancsokat adhatjuk ki.

A gombokra klikkelve váltogathatunk a lehetséges mozgási, támadási, védekezési stb. módok közül. Itt talán csak a taktikai és a stratégiai mozgásforma igényel némi magyarázatot. A taktikai lényegesen lassabb, de ekkor az egység felkészült mindenféle támadás visszaverésére, míg stratégiai mozgásnál csak megy előre, mint a meszes. Gyalogosokat ezen kívül felültethetünk a tankokra is (PASSENGER). A további gombok a támadási, védekezési, utánpótlási (nyilván csak „biztonságos" területen), erősítési (ez „engineer" egységgel egy mezőben hatásosabb) és ■ tüzérségi támadás irányítására szolgálnak. A gépkönyv itt sok-sok oldalon keresztül tárgyalja a különféle lehetőségek hatását az egység támadó, védekező stb. képességére, amit kivonatolva megtalálhatunk az ablak jobb szélén: ■ zárójeles értékek az alapértékek, míg ■ normál számok ■ valami által módosított összértéket jelzik. Még egy apróság: ■ SHOOT AND SCOOT tüzelési forma gépesített tüzéreknél alkalmazható, és azt jelenti, hogy az egység egy mezőnyit el is mozdul a korábbi pozíciójából az ellenséges tüzérségi tűz kikerülése céljából.

A nagy képernyő jobb szélén is található egy információs ablak, amelyben ezeket ■ módosítókat kis lámpácskák jelzik (a zöld javít az alapértéken, a piros ront, a szürke semleges). Az ODDS pedig támadásnál a túlerő mértékének becslését adja.

Még néhány apróság, amit nem árt tudni:

Mozgatásnál a „drag" módszer ■ legegyszerűbb (egérrel), ha ■ SHIFT gombot is lenyomva tartjuk, akkor az összes egység mozog a mezőben. Az ALT gombbal egyesével jelölhetjük ki ■ mozgás lépéseit, ha nem vagyunk megelégedve a tisztek által javasolt útvonallal (például az előző esetnél). A tüzérségi célpont kijelölése is az ALT gomb lenyomása mellett történik, hasonló kis célkör jelenik meg, mint a légierő támadásánál, illetve kis pajzs a tüzérségi tűz által védett egységeink felett. A tüzérséget ne nagyon mozgassuk, mert a nehéztüzérségnek akár egy napba is beletelhet, amíg harcrakész állapotba kerül (ezt egy kis csavarkulcs jelzi, ha tüzelni szeretnénk). A ZOC (Zone Of Control) az ellenséges egységek körül egy-egy mezőt és a mögöttük levő (utánpótlási) területet jelenti. Az ellenséges területen egységeink pihenése korlátozott, illetve ha túl

messzire bemerészkedünk, elvágják az utánpótlási útvonalainkat – aminek hatása gondolom kitalálható...

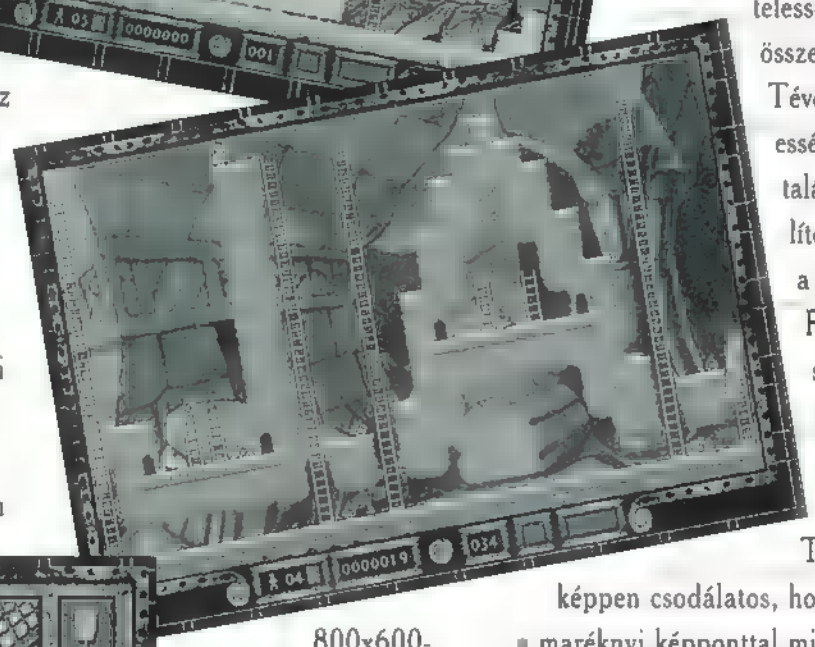
Végül a véleményem (összevetve a programot a PG-vel): A grafika megfelelő volt az ilyen típusú játékokhoz, azt a kis malőrt feledve a felbontásnál. Csak halkan jegyzem meg, hogy a PG „csatajelenetei" nagyot dobtak a programon, ahhoz képest itt ■ csaták lejátszása bizony elég szegényesre sikeredett. A hangok ezzel szemben már korántsem okoztak virágos hangulatot lelkemben. Zene gyakorlatilag nincs, csak effektek. Egy CD-s programtól azért többet vártam! Végül ■ játszhatóság: talán ■ kiderült, hogy nem valami egyszerű kis programocskáról van szó. Itt bizony elég rendesen megvan minden, ami egy parancsnok életét megkeseríti! Az erőviszonyok is meglehetősen hasonlóak a történelmihez (ha nem piszkáljuk át a játék elején!): a németekkel nem sok esélyünk van, a szovjetekkel meg szinte lehetetlen veszíteni! Bonyolultság tekintetében is szerintem jobb volt a PG, ami még nem igényelt hosszas előtanulmányokat a játékhoz és volt esélye a németeknek is (arról nem is beszélve, hogy az egész II. Világháborút végigjátszhattuk, így tényleg csak tőlünk függött, mivel is találkozunk a következő csatamezőn). Mindezek miatt ez ■ program nálam bizony veszített a PG-vel szemben...

Pellus

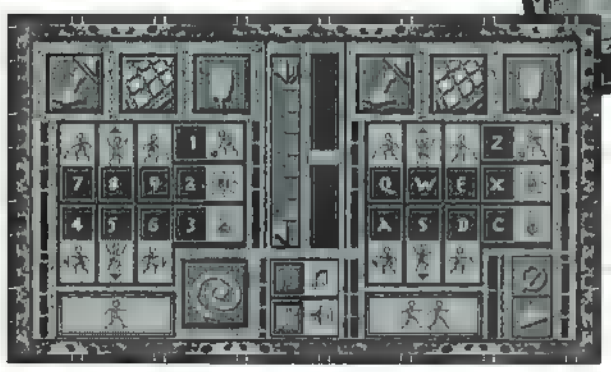
30-50-70% Rendkívüli 30-50-70%
kedvezményes akció
CD-ROM 1995 ápr. 28-tól
DIGITAL DIMENSIONS 2330Ft 699 Ft
RISE OF THE TRIAD 1300Ft 699 Ft
Master III. 50 új játék 2200Ft 1180 Ft
ADULT EROTIC '95 3220Ft 2250 Ft
Fun&Music 6 CD-Pack 4490 Ft
és még sok-sok aktuális CD-ROM óriási választékából válogathat !!
kérje ingyenes árjegyzékünket
Byte Store KFT.
Csomagküldő szolgálat
1075 Budapest Kazinczy u. 11 Telefon / Fax : 141-6127

Lode Runner

Rohangászás a föld alatt... Hiányos neveltetésem folytán, csak olyan klasszikusokat ismerek – az úgynevezett bányászjátékok közül – mint PacMan, Hunchback, Quasimodo, Henry's House és az Impossible Mission. (Avatottak azonnal megállapítják, hogy C64-esem volt. De kinek nem?) A Lode Runnernek (The Legend Returns) is biztos van valami történelme, ami előttem ismeretlen. A „lode" magyarul ércet, telért jelent. Lehet, hogy az ős-Lode Runner miatt hívják az ilyen, föld alatti helyszínű, ügyességi-kitalálós játékokat bányászjátéknak? (Nem! - TRf)



Lényeg, ami lényeg: itt van, PC-s – és windowsos. Ami azért lenne jó, mert a mai „egeres-hieroglifás-multitaszkos-összeomlós" világban az ember nem szilárdan kötődik a 640x480-ashoz és még csak nem is a számítógép, hanem a játékos hardware-e – értsd: szeme – által. Ugyanis ■ mozgó figurák legnagyobb állapotukban 16x24 pixelesek, vagyis olyan icike-picikék, hogy már



800x600-ban sem láthatók jól, 1024-ben pedig a játék egyszerűen játszhatatlan. (No persze mondjon valaki egy olyan DOS-os játékot, ami egyáltalán megmozdul 1024x768-as SVGA-ban...)

mászkál szívesen ki-be nehezen összekonfigurált fészkébe. Azért rossz, mert négy lemezéről tíz és fél millió byte csomagolódik ki kb. háromnegyed óra alatt a merevlemezre. Továbbá az ember azért vesz SVGA kártyát, mert legalább 800x600-as felbontásban szeretné látni Windowsát. Nos, a Lode Runner

Tehát hiába windowsos, csak ki kell mászni a fészekből, és a kedvéért át kell állítani a környezetet. Hja, a játék? Hát nem mondtam? Bányászjáték: tízféle helyszín, mindegyiken vagy 15 szint, semmi fokozatosság ■ gyűrődésekben (vannak későbbi pályák, amelyek lényegesen könnyebbek, mint a korábbiak), és az alábbi bosszantó tulajdonságok:

– minden egyes élet után a teljes szintet elölről kell kezdeni;

– nem lehet rész-szintet menteni, hiába jutunk majdnem ■ végére, és mentjük el boldogan, ■ betöltés után nyomás az elejére;

– ha meghalsz (az összes élet elfogy) és utána akarsz lementett állapotot behívni, a játék kötelességszerűen összeomlik.

Tévedés ne essék, egyáltalán nem állítom, hogy a Lode Runner semmilyen élvezetet nem nyújt. Tulajdonképpen csodálatos, hogy azzal ■ maréknyi képponttal milyen valósághűen tud a figura (Jake) futni, mászni, leugrani. És mennyi rajzolói tudás van mögötte! Tízezer pixelből könnyű szép képeket összehozni. De tízből? Különleges tehetség szükséges annak megállapításához, hogy a végtelenül durva megjelenítésben, mely képpontok szükségesek ahhoz, hogy agyunk kiegészítse a képet.

Határozott gyönyörűséggel vágtattam végig ■ első 15 szinten. Kihívásnak tartottam átvágni magam a következő tizenötön. De aztán, valahogy elveszett a dolog íze, borzasztóan idegesíteni kezdett, hogy ha véletlenül egy gödörbe esett két ellenség (gügye, Shao-Lin szerzetesek), akkor ott leakadtak és kész. Ha kincs is volt náluk, azt nem lehetett tőlük begyűjteni. Egy idő után az is zavart, hogy ha két lyukat égettem egymás mellé és az egyikbe beleesett egy szerzetes, akkor kisvártatva a semmin mászott ki.

Bocsássátok meg, kedves Olvasók, hogy nem mellékelem mind a 150 szint részletes leírását. Az a helyzet, ha megtenném, az utolsó élvezetmorzsától fosztanálak meg benneteket.

CZY

TeleLogic
Számítástechnikai kft
H-1112 Budapest, Kápolna út 18
Telefon 227-5719, 228-2720

Warp 3,5" VAGY CD

+ Win-OS2 vagy anélkül

Diákoknak és tanároknak kedvezmény !

És ami nem hiányozhat a Warp mellé:

- GammaTech Utilities segédprogramok FAT-hez és HPFS-hez
- Mastering OS/2 Warp irodalom CD
- Hobbes OS/2 shareware CD - több, mint 600 Mb-nyi OS/2 sw !

Nálunk kérdezni is lehet, sőt !!!

Kérésre bemutatót tartunk.

IBM Business Partner

A VILÁG LEGNÉPSZERŰBB HANGSZEREI:

GM/GS

HANGMODULOK

ANNAK AKI KOMOLYAN VESZI A ZENÉT

SC-55 MK II	SC-88	SC-7
354 GS-hangszín	354 hangszín / 14 -minőség	128 GM-hangszín
9 dobkészlet + 3 SFX készlet	22 dobkészlet + 2 SFX készlet	6 dobkészlet
28 hang polifon	64 hang polifon	beépített effektek
PC/MAC csatlakozási lehetőség	32 part multitimbrális	PC/MAC csatlakozási lehetőség
2 MIDI bemenet	2 MIDI bemenet	(RS-422/RS-232-C1-C2)
szteréo bemenet	beépített effektek és EQ	2 szteréo bemenet
	PC/MAC csatlakozási lehetőség	MIDI+ csatlakozás

Roland

MIDI-MUSIC

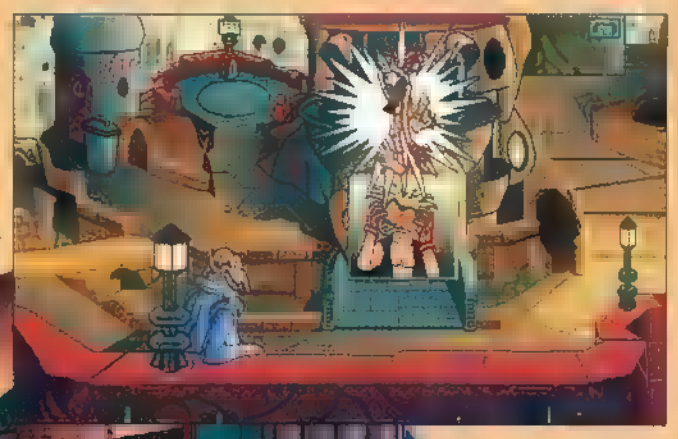
MIDI-MUSIC ROLAND MÁRKABOLT
BUDAPEST 1077 WESSELÉNYI U. 57
TELEFON: [illegible] FAX: [illegible]

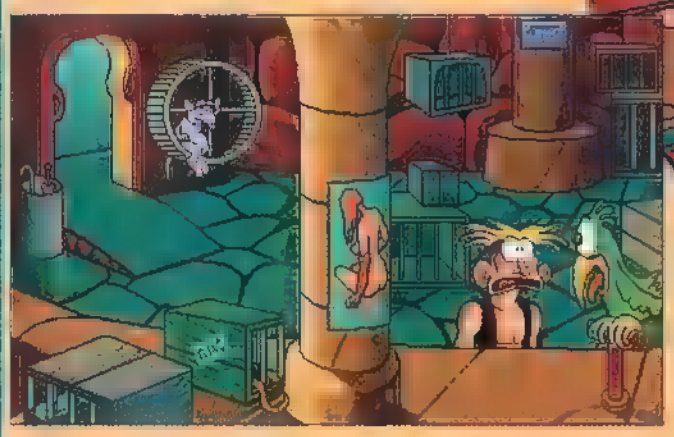
WOODRUFF AND THE

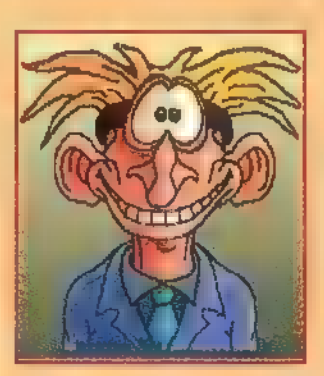
Aki ismeri Sierra bátyó által kiadott nagy sikerű Goblins sorozatot (ki nem ismeri?), sejthette, hogy ■ folytatás nem várathat sokáig magára. Igen, itt van, megérkezett.

A játékmenet ■ már megszokott, egérrel vezérelt. Az előzményekre nem pazarolnék túl sok helyet, csak a legszükségesebb infok következnek. Azimuth professzorral óriási nyugalomban éltem a nagy nukleáris katasztrófa után, mikor egy szép napon beállított Bigwig (ő ■ főgonosz) és elrabolta ■ dokit. Én szerencsésen megúsztam a történteket, de hála ■ profnak (és találmányának) hirtelen megnőttem. Megfogadtam, hogy bosszút állok, ■ nem utolsósorban kiszabadítom apucit a rabságból.

Miután kijöttem a házból, mely nem rég még boldog családi fészek volt, beszédbe elegyedtem a szemben álló bouzoukkal (itteni őslakos) és sok hasznos információt kaptam tőle. A földről felvettem a gombot, ami legkedvesebb játékmackómra emlékeztetett, aki sajnos azon a bizonyos éjszakán szomorú véget ért. Balra mentem (Stairs Street), ahol épp igazoltattak valakit. Miután nem rendelkeztem ■ megfelelő iratokkal, nem erőltettem az áthaladást. Visszamentem a házhoz, és cselesen jobbra fordultam. A helyen, ahol álltam egy bouzouk sírdogált. Beszélgettem vele és a feljebb álló fiatal nővel is. Ezután folytattam utam, s egy híd alatt kötöttem ki. Felvettem a földről az ott fekvő faládát és az alatta megbúvó anyát. Kérdésemre, hogy átkelhetek-e biztonsággal a folyón, a szemközt ülő csavargó túlzott lelkesedéssel bólintott. Bedőltem neki és beléptem ■ folyóba. Miután a sav megmart, kiugrottam. Dühömben a csavargóhoz vágtam az anyát, mire válaszként egy fél pár gumicsizmát dobott felém. Felvettem, s irány vissza a ház. Leszedtem a párkányról ■ csizma másik felét (use both on both), benne apu fényképére bukkantam. Odaadtam a fiatal nőnek, így megajándékozott egy újságcikkel. Miután olvasni még nem tudtam, nem sok hasznát vettem. Átkeltem a folyón (az anyát felvettem), ■ egy sikátorban találtam magam (Wino's Alley), ahol jól eldumálgattam az ott ülő részeggel. Mielőtt bementem volna a bárba, a fal mellett álló zsákból némi tollat vettem magamhoz. A bárban a pultosról kiderült, hogy tanárnő, s az újságcikk fejében megtanított olvasni, ezen felül adott egy kőből készült „A" betűt is. A pultnál üldögélő úrtól elkértem a kávéját, majd hosszasan elbeszélgettem vele. Útmutatásai alapján eljutottam a főcím-képhez (balra fent) és találtam egy ecsetet. A bárban a plasztik-felszolgáló zsebéből elemeltem az üvegnyitót és kimentem a helyiségből. A fal mellett álló kátrányos hordóba mártottam az ecsetet ■ odaadtam a részegnek a kávét. A bús bouzouk téren a kőbetűt a helyére tettem, jutalmam egy ún. tobozon volt (tulajdonképpen egy kis kommunikációs készülék, melyen az alábbi billentyűkkel léphetünk be különböző rendszerekbe: KAH ZIG STO BLAZ DRU GOZ LRZ POO TBZ GNEE BNZ GLAP). Azonnal kipróbáltam: meghallgattam az időjárás-jelentést (KAH ZIG STO BLAZ). A Stairs Streeten találtam egy konzervdobozt, melyben egy babszem lapult. Felvettem mindkét tárgyat. Ezek után ■ házunkhoz siettem, s a mellette lévő felvonót működésbe hozva az Administration Centerben találtam magam. A bürokrata nem volt hajlandó útlevelet készíteni számomra, amíg nincs munkám. Átmentem hát ■ Brontoflatron térre, ahol egy plakáton aktuális munkalehetőségről olvastam. Felhívtam az illetékest a tobozonon (DRU BNZ POO GLAP), de egy „hölgy" elutasította kérelmem. De jó!!! A téren jól körülnézve egy boltocskát pillantottam meg. Előtte két ember volt. Az egyikük épp szieszkázott, a másik csak álldogált. Beszédbe elegyedtünk, így megnyílt az út az üzlet belseje felé. Bent, jobbra egy mókuskereket pillantottam meg. Megesett szegény pockon a szíven, s az anyát ■ tengelyre erősítettem. A bolt közepén üldögélő papagájból nem sikerült semmit sem kihúznom (már valaki megtette, ugyanis nem volt toll ■ fenekén), amíg le nem festettem ■ kátrányos ecsettel az őt lefoglaló aktképet. Miután ezt megtettem, eldumcsiztunk egy kicsit. Ezt követően a zsebemben lévő tollat megosztottam vele. Úgy tűnt örült neki, szaladt, illetve repült vissza munkahelyére. Kimentem a bolt elé és felvettem az alvó ember mellett fekvő gumiujjat. Visszabaktattam a boltba, a jobb szélén egy sötét szobára bukkantam. Itt a két tükröt megfelelően beállítottam ■ megnyomtam a kapcsolót. Hirtelen egy fényes orr bukkant elő. A morbid zárba helyeztem a kulcsot (ujj), így szabaddá vált ■ kijárás. Egy játékterembe kerültem. Mivel pénzem nem volt, gyorsan kisiettem jobbra. Egy újabb helyiségbe jutottam, ahol elbeszélgettem az ott álldogáló bouzouk nővel. Kiderült, hogy a szultán ex-titkárnője. Elárulta a trónterem nyitókódját is (ZIG STO DRU BLAZ). Itt kipróbáltam a flippert (3X), s jó szokásom szerint egy slam-tilttel felborítottam. Egy strul (pénz) gurult ki belőle. Az ugyancsak itt álló automatán szerencsét próbáltam. Mikor már 20 strúlom volt elhagytam a helyiséget, jobbra. Egy toronyhoz érkeztem, ahol a kijárást egy meteor állta el. (Ráklikkeltem, mire az egyik programozó eltüntette.) A Brontoflatron térre jutottam ki, ahonnan a felvonóval tovább mentem.

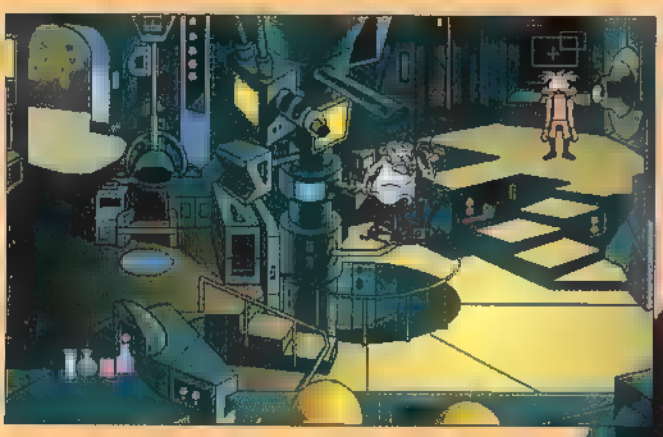






SCHNIBBLE OF

Bigwig területén az első emeleten vásároltam egy műállat és egy szemüveget. A bolt mellett strázsáló robotról levettem a mellényt, s mielőtt a második emeltre mentem volna, megjegyeztem a plakáton látott kódot (POO BNZ BLAZ DRU). Egy szemeteszsákot találtam. Felhívtam a tobozonon keresztül a főnök titkárnőjét (ZIG DRU GNEE BNZ) és beütöttem a tobozonba a plakáton látott kódot. Megnéztem a showműsort. A műsorvezetőhölgy



annyira szép volt, hogy kapásból beleszerettem. Miután a műsornak vége volt, felhívtam a művésznőt (BLAZ KAH POO GLAP), és beszélgettem vele. Balra elhagytam a Bigwig területet, és egy szeméttelepre bukkantam. Itt egy újságlapot találtam, amin Coh-Cott (a műsorvezető) és Bigwig közelgő házasságáról adtak hírt. Letörtségemből csak a szemben lakó kis bouzouk tudott kirázni. Felálltam a padról, s bepötyögtem az alábbi kódot a tobozonba: POO POO ZIG ZIG. Legnagyobb meglepetésemre ■ túloldalon apucit pillantottam meg. Az öreg ellátott jó tanácsokkal. A következő állomás a bouzouk templom volt, ahová az őr addig nem volt hajlandó beengedni, amíg nem szerzek neki diót. Irány az adminisztrációs centerben ■ diókereskedő. Legnagyobb sajnálatomra kiderült, hogy az utolsó dióját odaadta Ernstnek, aki a Virtuális Utazás Iroda vezetője. Elmentem tehát a toronyhoz,

ahol Ernst kifejtette, neki szüksége van a dióra, ugyanis azzal támasztja ki ■ székét. Mint mondotta, nagyon szívesen odaadja, ha szerzek neki egy ugyanolyan kemény tárgyat. Joggal kérdezhetnétek mi az. A válasz: ■ meteor. Irány meteorra vadászni. A helyszín az adminisztrációs center, az eljárás pedig a következő: megnézni az időjárás jelentést, használni ■ Wino-tól kapott meteorológiai órát. (Ekkor Woodruff egy keresztet rajzol a szerkezet által megjelölt helyre.) Fejemet féltve gyorsan elléptem onnan, ■ nem sokára egy meteor csapódott a földnek.

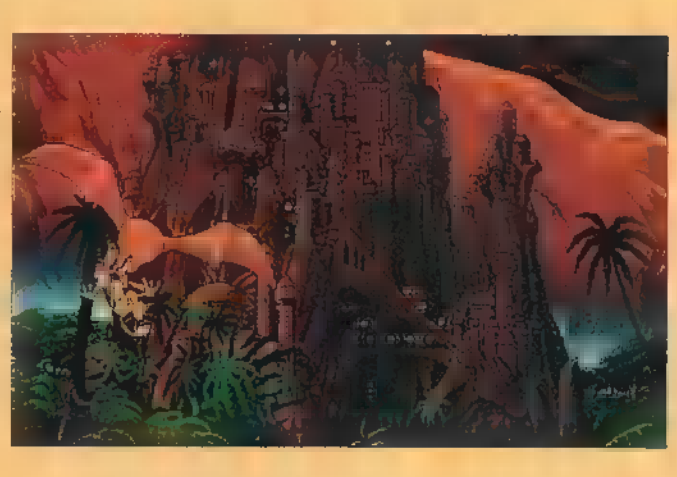
Miután megkaptam Ernsttől a diót, örömmel futottam ■ templomhoz. Szinte sejtettem, hogy az őrnek megtört dióra lesz szüksége. Elsétáltam tehát a kátrányoshordóhoz (Wino's Alley), ■ belemártottam a diót. Visszasiettem az adminisztrációs centerhez, és eljátszottam ismét a meteorvárás műveletét annyi különbséggel, hogy ■ kátrányos diót ■ keresztre tettem. Miután szerencsésen feltörtem, szabaddá vált az út a templom belsejébe. Előtte azonban, gyors látogatást tettem a Waterless Fountainhoz. Itt egy öreg bouzoukot találtam, aki szuvenírokat árult. Vettem tőle egy kalapot, s jó szokásom szerint vele is elbeszélgettem. Kiderült, hogy ő volt ■ „tehetség" miniszter, ■ megadta ajtajának ■ kódját (KAH LRZ GOZ GNEE). A templom első emeletén három ajtót pillantottam meg. A legfelsőn egy kis céduła lógott, lakója – az „idő" miniszter – ■ tanácsteremben található, melynek a kódja: BLAZ KAH ZIG DRU. Felvettem ■ földön heverő kukatetőt és ■ benzineskannát is. A második emeleten megtaláltam ■ tanácstermet, mi több be is mentem, hála a kódnak. Itt is beszélgettem. Megkerestem a „képesség" miniszter szobáját (második emelet balra lent), ■ beütöttem a kódot. Egy nő nézett ki az ajtón s valamit szövegelt. A következő állomás ■ trónterem volt, ahol ■ királyt és az „erő" minisztert találtam csendes magányukban. A királynak odaadtam az üvegnyitót, aki erre

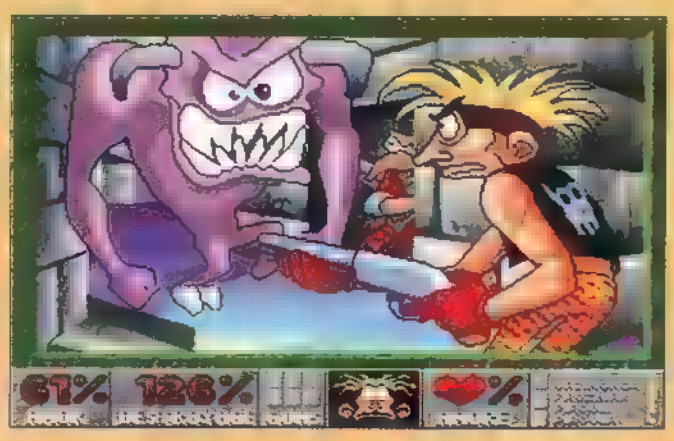
bouzouk-lovaggá ütött, s adott egy kulcstartót. Levettem ■ falon függő varázsformulát, majd elolvastam a másik falon lévő menüt. A menün a „szakács" miniszter ajtajának kódját pillantottam meg. A földről felvettem a bouzouk rágógumit is. Elmentem az adminisztrációs centerhez, ahol a meteor-előidézésből tanulva esőt csináltam. A különbség csak annyi volt, hogy a keresztre ■ kalapot tettem. Az utam a Brontoflatron téren álló üzletbe vezetett. A gépezet csövét ■ rágógumival szigetelтem, és vizet töltöttem bele. A kinéző béka az időformulát kiáltotta felém. Odaadtam a formulát az „idő" miniszternek, ezért elárulta a „szó" miniszter ajtajának kódját, akihez elmentem (BNZ BNZ BNZ GLAP), de csak a háziállata volt otthon. A babszemmel megnyertem magamnak, mire elmondta az ún. elemi formulát. A „szó" miniszternek odaadtam az elemi formulát, ő örömében elárulta az „egészség" miniszter és ■ „növény" miniszter ajtajának kódját (POO ZIG DRU BLAZ és BNZ POO GLAP BLAZ), nem utolsósorban az uralkodó formulát. Az első emeleten megtaláltam az „egészség" miniszter szobáját, de odabent csak egy noteszlap fogadott. A lapon az állt, hogy ■ miniszter a virtuális utazás foglya lett. A „növény" miniszter felesége pedig közölte velem, hogy a zöld formulát keresi. Elmentem tehát egy virtuális utazást tenni, ahol meg is találtam a minisztert, aki hálából megtanított az egészség formulára. Ezáltal már három varázsige előállítására voltam képes. Az idővarázslásra, a diagnózis- és ■ memóriavarázslatra. Elmentem tehát ■ Stairs Streetről nyíló emlékszoborhoz, és alkalmaztam rajta az idővarázslatot. Hirtelen a múltba kerültem. A híd bal oldalán egy kőcsög feküdt, amit természetesen megvizsgáltam. A földön fekvő sziklát elgörgetve egy sisakot találtam, amiben egy hal ficánkolt. A halat ■ hős ruhájába dugtam, mire teljesen megdermedt. Odamentem ■ haldokló bouzoukhoz, megmutattam neki a királytól kapott kulcstartót.

AZIMUTH AZAZ

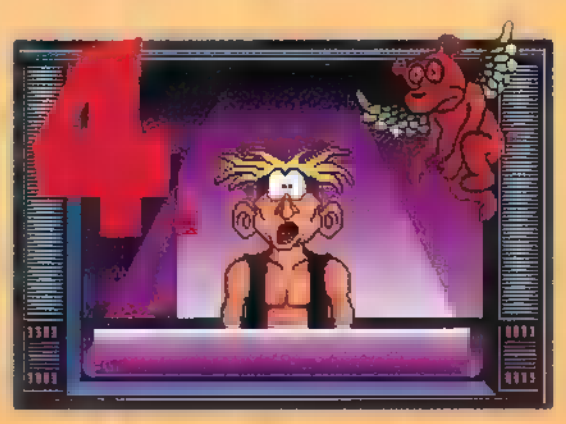
Ennyi elég volt, hogy a bizalmába férkőzzek és elárulja a trónteremben lévő széf kódját. Mi több, még egy kürtöt is adott. Dudálgatásomra halk segélyszót hallottam. Felvettem a földön heverő szigonyt, és kiszabadítottam a sziklák fogságában szenvedő bouzoukot. Miután kibeszélgettem magam, visszatértem a jelenbe. Kivettem ■ halat a hős ruhájából. Irány ■ börtön elé. Itt a halformába helyeztem a kőhalat, s csodák csodájára egy kunyhó tűnt elő ■ semmiből. Az előbukkanó öreg adott egy fület, ■ kunyhóban pedig egy kőkezet leltem. Visszatértem a trónterembe, s kinyitottam a széfet (GLAP POO GNEE ZIG). Az előbukkanó szellem az erő formulát susogta el. Utam következő állomása a Stairs Street volt, ahol a játékbolt kirakatát betörve (az erő varázsigével) egy papírsárkányhoz jutottam. Az adminisztrációs centernél üldögélő bürokratát megfenyítve (ugyancsak az erő varázslattal) még igazolványt is kaptam. Már csak egy fotó hiányzott boldogságomhoz, de ezen a Brontoflatron téren lehetett segíteni. Az eljárás itt sem egyszerű: fel kell venni a mellényt, a szemüveget, a műállat, ■ kátrányos ecsetet, és mosolyunk kiegészítendő a múltban talált kukoricacsővel. Egy srul és kész is a perfekt fotó. A biztonság kedvéért csináltam egy normálisat is. A tobozonba betáplálva az igazolványt és a perfekt fotót, állást kaptam. Elmentem tehát a szeméttelepre, és az ott strázsáló embernek odaadtam az irataimat. A munkám ■ következő volt: kalapot levenni a futószalagról, tükör előtt felpróbálni, ha nem áll jól kidobni, ha jól áll gombot megnyomni, papírdobozt felvenni, kalapot beletenni, a dobozt elkapni (az olajtócsában a keskenyedő részre kell állni), majd ■ kötözőgépnek segítséget nyújtani.

Őrület. Mikor már három kalapot előkészítettem odamentem ■ főnökhöz pihenőt kérni. Heves vitába bonyolódtunk, aminek az volt a vége, hogy diliházba kerültem. A gumiszobában ■ kampóról hamar lekerültem (hatszor Woodruffra klikkelni), majd a drótdarabbal felhasítottam a falat. A falból kiálló csavart kihúztam, és megbütyköltem vele ■ zárat. A fogdából egy társalgóba kerültem, ahol nem egyedül voltam muszájkabátban. A WC tartófülét a csavarral megerősítettem, majd bementem. Az eddigi inventorym végre ismét nálam volt. Odamentem egy dilishez, akinek tölcsér volt a fején. A tőle kapott kódot bepötyögtem a tobozonba (GNEE BNZ GLAP POO). Miután megszabadultam a kényszerzubbonytól, az őrt egy jól irányzott horoggal eltettem az útból. A laborban ■ „növény" minisztert találtam, aki épp csírázott, ha jól láttam. A labort balra hagytam el, egy tágas terasz felé. Öntöttem egy kis benzint ■ ventilátorba, és bekapcsoltam. Ezután odamentem a ventilátor elé, s már zuhantam is a High Moral Clubba. Itt kedves ismerősömmel, a papagájjal találkoztam, aki megmutatta az elnök felé vezető utat. A terem közepén álló tűzre tettem a szemeteszsákot, majd ■ füst fedezékében felszaladtam az elnökhöz. Szegény elnök épp beszédet gyakorolt, de sajnos ■ nadrágja minduntalan leesett. Odaadtam neki a gombot. Amíg az elnök kiment beszédet tartani, átnéztem ■ szobáját. Találtam két videokazettát. Az egyikről megtudtam a művészeti formulát. Ezáltal a művészeti varázslatra is képes voltam. Az adminisztrációs centernél találkoztam a fülosztogató öreggel, most egy orrot adott. De jó!! Visszatértem ■ diliházba, és alkalmaztam a művészeti varázslatot a körtefejű autistán. Miután magához tért, elmondta ■ zöld formulát. Elszaladtam ■ laboratóriumba, ahol alkalmaztam ezt a formulát ■ miniszteren, és az ebből adódó virágos varázslatot a professzoron. A kiszáradt kútnál ülő miniszteren a művészeti formulát használtam, mire dalra fakadt. Lementem a földalatti nyilvános tobozonhoz, ahol az öreg adott egy szemet. A kiszáradt kútba tettem a laborban talált magot, s vizet öntöttem rá. A hirtelen kinőtt növényről leszakítottam egy pár levelet, és futottam ■ szakácshoz, aki egy frissen sült bouzouiolit adott ajándékba. Ha már itt jártam, beugrottam ■ trónterembe is, az „erő" miniszternek odaadtam az energy formulát. Leszaladtam a második emeletre, s óriási megkönnyebbülésemre már mindenki a tanácsteremben volt. Hatalmas vita kezdődött, aminek a végén a terem közepén álló asztalra tettem a konzervdobozom, amit a miniszterek együttes erővel megtöltötték egy ún. schprotznoggal. Ezután elszaladtam Winohoz, nála a memória-varázslatot használtam. Ennek örömére adott egy römiszabályzatot, ezért megkapta a rólam készült normális fotót. Az adminisztrációs centerben a bürokratánál is ■ jól bevált memória-varázslatot szedtem elő, aminek eredménye egy újabb papír volt. Ezt adtam oda ■ börtönőrnek, így hajlandó volt beengedni a kapun. Elkezdtem ■ földön heverő ronggyal a koszos ablakokat tisztogatni, mire előmászott egy robot és rendreutasított. Sértődöttségemben ■ kártyaasztalnál kerestem vigaszt, s ezzel sikerült minden őrt az asztalhoz vonzanom. Egy pillanatnyi szünetet kérve a robothoz osontam, és betápláltam a Winotól kapott szabályzatot. A színteret ■ jobb felső sarokban hagytam el. A fogház központi tornyához kerültem. A transzporteremmel Winohoz utaztam, ahol a dilis öreg várt. Most hajat kaptam tőle. Visszatranszportálódva a toronyhoz, meghallgattam

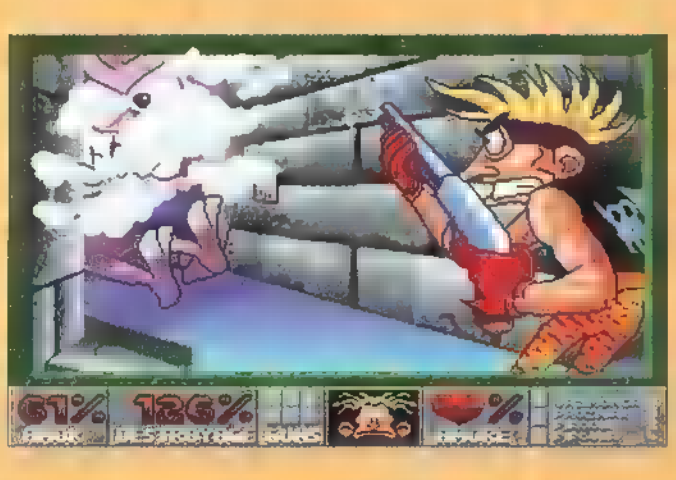




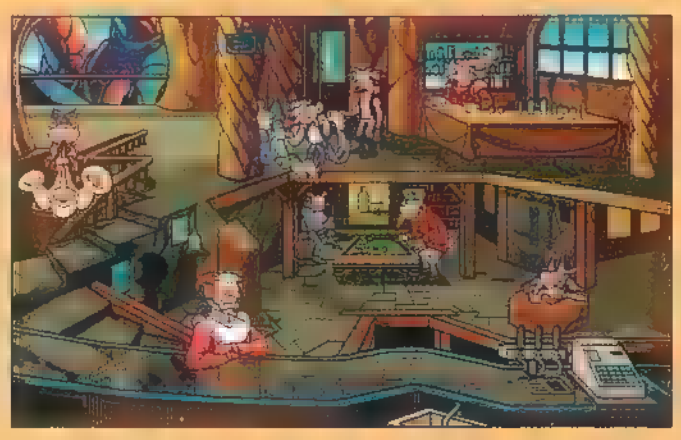
GOBLIIINS 4



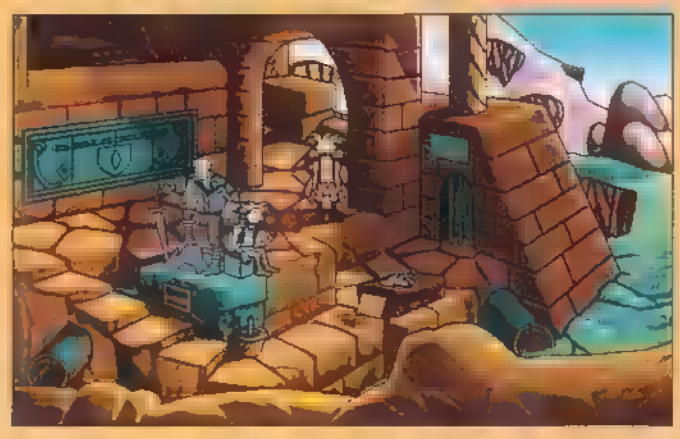
az időjárás-jelentést, használtam a meteorológiai órát, ▪ a zsákmányolt papírsárkányt a felrajzolt keresztre helyeztem. Aha! Rögtön a második szinten találtam magam. Beszélgettem a hűvösön ücsörgő bouzoukkal, aki rejtett lépcsőket mutatott. Irány a harmadik szint. A kőkézzel levettem a falon függő kötelet, majd an-



nak segítségével megcéloztam ▪ bal oldali kiszögellést. Mikorra felmásztam az öreg lebegett felém, adott egy arcot és a levitáció képességét (végre valami értelmes dolog).
A transzportert újra használva, a ventilátorhoz utaztam (Fan's platform). Itt a lebegőképességemet használtam a ventilátor segítségével, s máris az Arisztokrata teraszon találtam magam. A régebben felvett kagylót (csak, hogy ne legyen olyan könnyű) a terasz bal oldalán álló szobor pajzsába helyeztem. Az orra kinyílt, s máris gazdagabb lettem ▪ látó formulával. Gyorsan elkészítettem a szem varázslatot, és visszatranszformáltam magam ▪ börtöntoronyhoz. A kőkézre kötött kötelet most a jobb oldali kiugróra dobtam, s a szem varázslat segítségével betoltam a falat. Egy kicsi, de jól felszerelt cellába jutottam, ahol apámmal találkoztam. A bibi csak az volt, hogy évekkel megfiatalodott. Beszélgetésünk végén nekem adta élete találmányát, az ún. viblefrotzert. Visszamentem a Virtuális toronyhoz és a csaló játékos asztalát felborítottam a szem varázslat segítségével. Pohara alól egy gusztusos szemgolyó gurult ki. Visszatértem az Arisztokrata teraszra. A tobozonnal felhívtam Coh-Cottot, aki elárulta ▪ zártkörű „szemparty" belépő-kódját (GLAP ZIG GNEE LRZ). Az ajtónálló szemet a Stairs Streeten megtalálttal vesztegettem meg. A partyn mindenki hipnózisban volt. Coh-Cottot megvizsgáltam a diagnózis-varázslat segítségével, ▪ tudtam, hol találom bajára az ellenszert. Irány a laboratórium, ahol ▪ tesztelendő kotyvalékokat összeöntve megtaláltam az ellenmérget. A partyn Coh-Cott poharába öntöttem ▪ szérumot, de a hatás nem volt tökéletes.



A művészeti-varázslatot alkalmazva Coh-Cotton végre visszaadta szerelmemet az életnek. A következő állomás Coh-Cott lakása volt. Jól eldumálgattam vele, rengeteg hasznos infoval lettem gazdagabb. (Simogassátok meg a kutyát!!!) Visszamentem a szemétlepre, ahol a bouzouk-szekta vezetőjével értekeztem. Megtanultam a mantrát használni.



Az eredmény lenyűgöző. Mindenki elaludt. Végre odaférte ▪ hipnózis-géphez, amiből kivettem ▪ „hipnózis CD-ROM-ot". Visszamentem szerelmemhez, ▪ a növényvarázslatot alkalmazva az ablakban álló száraz kórón, kaptam egy lépcsőt, ami Bigwighez vezetett. Az átjárást megakadályozó erőtéren kopogva az öreg lebeg elő (végre utoljára) és figyelmeztet levitációs képességünkre.

A Bigwig területen lévő mikrofonon ki is próbáltam új tudásom. A terembe lépve ▪ szektát pillantottam meg imádkozás közben. Beálltam közéjük, s mikor rám került a sor, kiáltottam egyet (use mantra on place). Harmadik kiáltásom siker övezte, bemutattam még egy levitációt is, ezzel teljesen lenyűgöztem mindenkit. Ez azt eredményezte, hogy a gongok elől eltűnt az utat elzáró szobor. Bedobtam egy pár strult ▪ perselybe, s nagy nehezen megtudtam a sarokban álló számítógép titkos kódját.

A gongokhoz szaladtam, majd az alábbi sorrendben ütöttem azokat: nagy, nagy, kicsi, nagy, kicsi, kicsi.

Miután átlebegtem az erőtéren, Bigwighez siettem. Gyorsan előkaptam a kukatetőt, épp idejében, ugyanis Bigwig az orrából golyózáport zúdított rám. A hipnó CD-t – mint a villám – a lejátszóba tettem, s míg a főgonosz azt nézte, a fejére tettem ▪ viblefrotzert. Hirtelen egy mutáns lépett ki Bigwig testéből és elállta a kijáratot. Ruháját átkutatva egy mágneskártyára bukkantam. A szék támlája mögötti kapcsolót megnyomva szabaddá vált az út a legfelső szintre.

Itt ▪ mutáns egy pillanat alatt belém költözött. Hahaha!!! Bekaptam a bouzouiolit, s egyből kiköltözött belőlem. Felhasználva a szabad pillanatot, a miniszterektől kapott schprotznogot a tetőről lógó kampóra akasztottam, s az oldalán lévő lyukat a rágógumival betapasztottam. A kilógó szalagot kihúzva sikerült a mutánst rabságba ejtenem. Már csak annyi dolgom volt, hogy a mágneskártyával kilépjek az ajtón, és megnézzem a gyönyörű záróképeket.

Nos. Mit mondhatnék még?

A játék valóban őrjítő, de sokan vannak, akiket épp ezért foglalkoztat. Mindenesetre halálos poénokat tartalmaz, viszont a zenéje lehetne jobb. Még egy hátránya van: Windows alá írták.

Jon

ALORATORA

TOP SECRET! <file>

A következő file-ban lévő adatok szigorúan titkosak! Bárminemű jogosulatlan felhasználás büntetést von maga után! Csak személyes használatra! A dokumentum semmilyen eljárással nem másolható, és mások számára nem tehető nyilvánossá! Két hónappal ezelőtt egy US. Class V felderítő műhold valamilyen ismeretlen eredetű, nagy erősségű sugárzást észlelt a déli félteke egy kis szigetecskéjéről. Pontosabb kutatás után derült ki, hogy a sugárzás forrása Aloratora szigete. Úgy tűnt, ha nem teszünk további lépéseket a sugárzás felderítésére, akkor az menthetetlenül továbbterjed. Ez azonnali veszélyforrást jelent Hawaii, Ausztrália és Dél-Amerika lakóinak, de hosszabb távon az egész bolygót is súlyos katasztrófába sodorhatja. Három héttel ezelőtt egy felderítő gépet küldtünk a szigetre, azonban a rendkívüli mértékű radioaktív és elektromágneses sugárzás következtében a gép lezuhant és megsemmisült Aloratora szigetétől 50 km-re északkeletre. Tíz nappal ezelőtt egy 12 főből álló speciális egységet dobtunk le a szigetre a további felderítések végett, John Taylor kapitány vezetésével.

Néhány órával később a következő három kódolt üzenetet kaptuk tőlük:

1. Azonosítatlan nyomokat és jelzéseket találtunk.

2. Mutáns állatfajták jelentek meg a szigeten.

3. További felderítés folyamatban.

Nem sokkal ezután megszakadt a műholdas összeköttetés a felderítőegységgel, és azóta se sikerült ismét helyreállítani. Sajnos a legrosszabbat kell feltételeznünk: nagyon valószínű, hogy mindannyian odavesztek.

Ezek után az ön feladata ■ következő:

A Krawler-1000 segítségével (ami egy távirányítható felderítő egység), fel kell derítenie a szigetet, meg kell találnia ■ sugárzás forrását, és meg kell semmisítenie azt. Ugyan a távirányítás miatt az ön élete nem forog közvetlen veszélyben, azonban semmiképpen ■ engedhető meg, hogy a Krawler-1000 megsemmisüljön, mivel ez a hadseregnek az utolsó bevethető fegyvere ■ sugárzás felderítésére.

Ugye nem kell ecsetelnem, hogy milyen következményekkel járna az egész bolygóra nézve, ha ez a sugárzás ellenőrizetlenül kiszabadul a szigetről. Sajnos egyre kevesebb időnk van ennek megakadályozására. Terrence Jefferson admirális a küldetés egész ideje alatt kapcsolatban marad önnel, tájékoztat az újonnan felfedezett dolgokról és a küldetés állásáról.

Néhány adat a szigetről:

Aloratora a Csendes-óceán egy kis szigete, területe még Manhattannél is kisebb, Hawaii-tól 1500 km-re délnyugatra található. Annak ellenére, hogy még a mai atlaszokból és térképekről is többnyire hiányzik, a korai időkben nagyon sok vitorlás hajó kereste fel a partjait, hogy aztán megrekedjen a szélcsendben, vagy éppen óriási viharokba kerüljön. A sziget vulkanikus eredetű, négy tűzhányó lávájából jött létre, amelyekből ma már csak egy működik, a másik három beomlott, és belőlük alakultak ki a sziget öblei. Ezek közül csak egy közelíthető meg hajóval, a többi tele van szirtekkel és zátonyokkal olyannyira, hogy még a legkisebb csónakoknak sincs túl sok esélyük épségben keresztüljutni. A sziget északi partját magas sziklafal határolja. Mint a legtöbb trópusi táj, Aloratora is rendkívül gazdag növény és állatvilággal rendelkezik. A sziget nagy részét olyan sűrű növényzet borítja, ami szinte lehetetlenné teszi az áthatolást. Mindehhez társul még az északnyugati részen lévő mocsár is, ami szintén jelentős kihívás.

Aloratora nagyrészt feltérképezetlen volt a 20. század kezdete előtt. Franklin M. Gutenberg, egy gazdag gyáriparos és kalandozó vagyona majdnem rá-ment arra, hogy egy leszállópályát, hotelt és állatkertet építsen a szigeten. A kivitelezés közben az aktív vulkán alatt egy kőtemplomra bukkant. Ennek az építménynek a titkait azonban máig se fejtette meg senki, mivel Gutenberg senkit nem engedett a szigetre, önnön választotta magányába. A második világháború alatt, Pearl Harbor után egy arra járó amerikai hadihajó megpróbált kapcsolatba lépni vele, mindenféle siker nélkül. Később a háború alatt japánok szállták meg a szigetet, és ott egy a déli partra néző bunkert építettek. Ismeretlen okokból egy japán hadihajót küldtek a szigetre, amit egy arra járőröző amerikai vadászgép megtámadott. A hajó roncsai ma is ott találhatók a szirtek között.

TOP SECRET! <file vége>

Amint eme röpke bevezetőből kiderült, valaki ismét bennünk látja azt a hőst, aki képes megmenteni a Földet a teljes pusztulástól. Hát akkor kalandra fel, ne okozzunk csalódást! A játék Windows alatt fut, tele van videóval, tök jó hangokkal, szóval tipikusan multimédiás. Az értékelésről ■ végén ejtek majd néhány szót, most inkább először a kezelést ismertetném. Ha végignéztük a kétségkívül jól sikerült bevezető képsorokat, elérkezünk ■ Startup Screenhez (nevezhetnénk akár főmenünek is). Ide a játék során egy Escape-pel bármikor visszatérhetünk, és erre gyakran szükségünk is lesz, ugyanis itt tudjuk a játékállásokat kimenteni illetve betölteni. Az első dolgunk az legyen, hogy a játékidőt állítsuk ■ lehető leghosszabbra (120 percre), szükségünk lesz rá. Ezek után ha úgy gondoljuk megtekinthetjük a járművünket egy kicsit közelebbről (ROBOT PREVIEW), a bátrabbak pedig belekezdhetnek ■ Föld megmentésébe (NEW GAME).

A játék főképernyőjén a következő műszereket találhatjuk:

Main Viewing Monitor: ■ a monitor közvetíti a Krawler-1000 kamerája által sugárzott jeleket. A kamera összes jelét a felderítő video-processzora alakítja át számunkra is érzékelhető 3D képek formájába. A monitor oldalán található kis nyilacskák segítségével tudjuk a robotot irányítani, amerre ■ szenzorok járható utakat vagy ösvényeket találtak, az arra mutató nyíl zöld színű, egyébként pedig piros.

A monitor képernyőjétől balra találhatók ■ robotfelderítő különféle fegyverei. Háromféle fegyverrel találkozhatunk: kezdetben van 4 rakétánk, és körülbelül 4-5 lövésre elegendő lézerágyúnk, illetve mérgező gázunk. Nagyon kell figyelni arra, hogy nem minden fegyver hatásos minden ellen, van jónéhány olyan mutáns fajta, amin egyik-másik fegyver nem igazán fog. Harc előtt mindig ki kell választanunk ■ megfelelő fegyvert, majd ezután ■ monitoron ■ célpontot. Amennyiben a fegyverhez van még lövedékünk, ■ Krawler-1000 fedélzeti harci számítógépe a többit már elvégzi helyettünk, kiszámolja ■ célpont mozgásából adódó optimális tüzelési időpontot, és ■ esetek nagy többségében sikerrel taka-

rítja el utunkból ■ nem odavaló egyedeket. A monitor fölött található két műszer is szorosan a fegyverekhez és a harchoz tartozik: ■ baloldali ■ találat valószínűségét mutatja (P. O. H. - Probability of Hit), a jobboldali pedig piros színnel villog, ha ■ közelben célpont tartózkodik, illetve zöld színnel világít, ha a számítógép már befogta ezt. Fontos még megjegyeznem, hogy nem szabad ■ lemészárolandó ellenséget túl közel engedni a robothoz, ekkor ugyanis ■ komputernek már nem lesz elég ideje ■ megfelelő adatok kiszámítására, ami azonnali játékállás-visszatöltést eredményez.

A monitortól jobbra találhatók a robot érzékelői: ha valamilyen életformát észlel, akkor hamarosan harcra számíthatunk, ■ túl erős sugárzás, legyen ■ radioaktív, mágneses vagy valamilyen ismeretlen eredetű, hosszabb távon károsíthatja az elektronikus berendezéseket, így ne tartózkodjunk túl hosszú ideig ilyen területeken.

A monitor alatt különböző gombok találhatók: kaphatunk némi on-line helpet ■ műszerekről, visszanézhetjük az eddig analizált dolgokat, belenézhetünk ■ tárolórekeszekbe, ha akarjuk ■ Self Destruct gombbal itt fejezhetjük be a játékot. A képernyő bal alsó sarkában található a fedélzeti komputer; ezen keresztül kapunk további információkat ■ főhadiszállásról, illetve ennek segítségével végezhetjük el a különböző élő és élettelen dolgok analízisét. A jobb alsó sarokban látható egy kicsinyített térkép a szigetről, amin piros színű pontok jelzik azokat a területeket, ahol már jártunk. A jelenlegi tartózkodási helyünk zölddel villog. Ha arra vagyunk kíváncsiak, hogy milyen tárgyak vannak nálunk, akkor azokat is megtekinthetjük.

Körülbelül ezeket ■ műszereket kell ismernünk, hogy el tudjunk indulni. A játék során huzamosabb ideig bolyongtam ide-oda, de sajnos a megoldáshoz nem nagyon kerültem közelebb. Remélem, hogy a fent említett információk segítségével sikerül mindenkit elindítanom a programban.

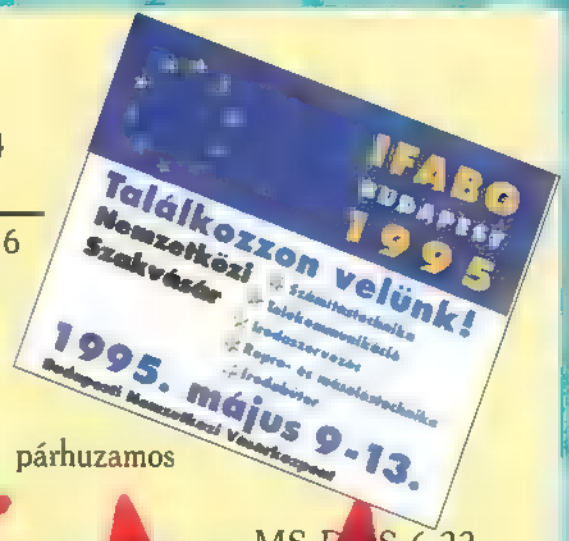
Tetszetős csomagolás, 3 CD, csodálatos renderelt grafika, jó hangok, de egy kicsit több időt kellett volna szánni ■ fejlesztésre.

Andrew

MIXIM KFT.

Üzlet Iroda és Szervíz
H-1092 Budapest Erkel utca 13/a
Tel.: 217-8762, 217-9347, 218-5144
Fax: 218-5099

Üzlet: H-1085 Budapest József krt. 36
Tel./Fax: 210-2800



R&M számítógépek:

Konfiguráció: számítógépház, 200W tápegység, 1.44 MB floppy meghajtó, 2 soros, 1 párhuzamos kimenet, VGA vezérlő, 14" color SVGA monitor, 101 magyaros billentyűzet

	270 MB HDD	420 MB HDD	540 MB HDD
486 DX2-66 MHz + 4 MB	105.260,-Ft	109.760,-Ft	113.360,-Ft
486 DX2-80 MHz + 4 MB	111.180,-Ft	115.680,-Ft	119.280,-Ft
486 DX4-100 MHz + 4 MB	116.180,-Ft	120.680,-Ft	124.280,-Ft

MS DOS 6.22 operációs rendszer: *5.700,-Ft*
MS DOS 6.22 + MS Windows 3.1 *11.000,-Ft*

Multimédia hardware:
ACER ESS688 16 bites sztereó hangkártya 8.400,-Ft
Sound Blaster 16 MCD 12.450,-Ft
General MIDI kiegészítés az ESS688-hoz 8.800,-Ft

ACER duplasebességű CD ROM EIDE 15.450,-Ft
Sanyo duplasebességű CD-ROM SCSI-2 22.500,-Ft
Toshiba 4x CD ROM EIDE 28.000,-Ft
Toshiba 4x CD ROM SCSI-2 49.000,-Ft

CD ROM írók:
PLASMON (Philips) külső 2x CD író 41.000,-Ft (GEAR multisession programmal)
YAMAHA CDR-100 külső 4x CD író 49.000 (GEAR multisession programmal)

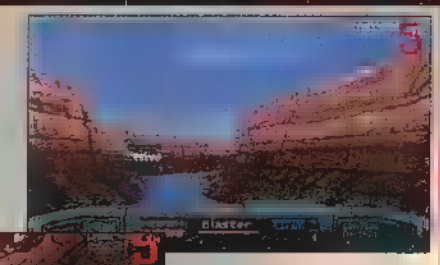
Magyarország egyik legnagyobb CD lemez választéka ! Kérje teljes (32 oldalas) katalógusunkat !
Az R&M számítógépekre 1+2 év garanciát adunk ! Az árak ■ forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák !

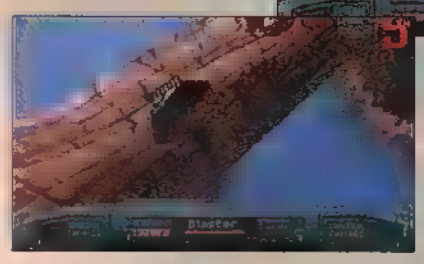
DEADLINE GAMES

Deadline Games – nevezhetnénk úgy is, hogy ami az ECTS-ből kimaradt, ugyanis három nagyobb lélegzetű, a 95-ös évet meghatározó játékról lesz szó. Az Electronic Arts, ■ Gremlin és ■ Virgin egy-egy látványos játékát mutatom be; igaz, a megjelenés még odébb van.

Elsőként ■ Virgin slágerével kezdem – bár ■ Virgin Interactive Entertainment nem éppen szimpatikus szoftveróriássá nőtte ki magát, olyan anyagokkal rukkol elő a közeljövőben, amely valóban minőségi munkát jelent. A kiállításon külön belépőt kellett kunyerálni ahhoz, hogy megnézhessem a Heart of Darkness filmet. Uraim, vadállat! A negyedórás filmecske után újabb negyed óráig csak tapogatóztam a sötétben ■ leesett állam után – ezek a „marhák" 3D Studio-val rendereltek egy filmet! Mit filmet, remekművet! Számoljunk csak: kb. 10 perc volt a teljes animáció, az 600 másodperc, az szorozva 26-tal, 15.600 renderelt frame! Amint az ábrák is mutatják, ■ játék sikere nem maradhat el: az animáció ugyanis csak egy része a tervezetnek – a hátterek és ■ figurák is rendereltek! Mindezért az Amazing Studios stábja ■ felelős – akik többek között olyanokat alkottak, mint az Another World, a Flashback és a Future Wars. A grafikusokat igazi filmesek egészítik ki, akik közreműködtek a Leon, ■ Nikita, az Ifjú Sherlock Holmes, a Moonwalker elkészítésében. A Heart of Darkness egyébként (végre!) egy izgalmas, kalandos, mászkálós, gyűjtögetős, akciós, szóval tuti jó kis játék lesz – én mindenesetre imádom az ilyesmit!

Egy másik, most már hamarosan megjelenő játék a Gremlin fejlesztése. A Slipstream 5000 a Doom-engine-re épülő űrhajós kergetősdi. Azaz autóverseny, csak éppen légi járművel. Szóval tökjó, mindenféle sziklák közt, barlangban, őserdőben, fjordok között száguldva kell lepipálni a másikat. Eközben még valamiféle lézerfegyvered is van, amivel megpörkölheted a vetélytársakat. Kameraállást válthatsz (persze ki az ■ marha, aki szembenézetből képes irányítani ■ 300 mérföldes sebességgel száguldó űrhajót!?) Sokféle űrhajó és űrhajós közül választhatsz, némi renderelt animáció is van a CD-n (bár ez nem lett éppen a legsikeresebb). Ha személyesen is meg akarsz győződni a dolgokról, nyerj egy demoCD-t! Gyere ki az IFABO-ra (C pavilon 11/X stand), mondd a jelszót ■ Csillának: „görögóra", és megnyerhetsz egyet a 20 Slipstream CD közül!



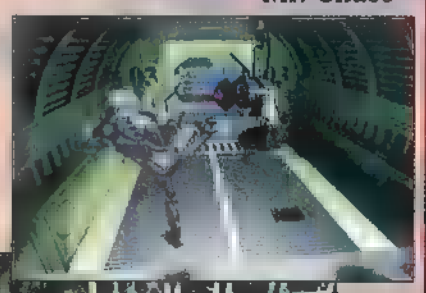


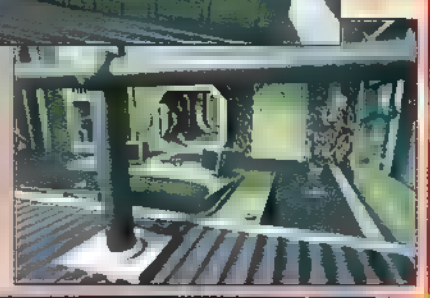
A végére hagytam ■ talán legizgalmasabbat: a Bioforge pont most érkezett meg (kedves névtelen telefonáló, aki ■ játék után érdeklődtél: ■ Bioforge MOST jelenik meg!). Az Origin név azt hiszem, garancia arra, hogy jónéhány órára lekösd magad. Az Electronic Arts, a kiadó, pedig gondosan ügyelt arra, hogy ez ne csak néhány óra legyen. A CD-s játék természetesen ■ ma már megszokott lenyűgöző renderelt animációval indul – főhősünk áldozatául esik egy őrült tudós ügyködéseinek, aki amolyan droid-szerűségeket gyárt. Az űrállomáson bolyongva kell megtalálnod ■ kiutat – és az igazi személyiséged.

Reményeink szerint ■ következő számunkban teljes végigjátszást is közreadunk majd – addig is, hogy legyen némi fogalmatok ■ dologról, leírom, meddig jutottam tíz perc alatt.

Kissé kábultam ébredeztem egy meglehetősen mocskos priccsen – valamiféle börtönkórházban vagyok, ahol egy meglehetősen barátságtalan robot éppen újra el akar kábítani. Megpróbálta belémdöfni injekciós tűjét, de maradék erőmet összeszedve (bár látszólag még az is gondot okoz, hogy átgondoljam, ki is vagyok valójában), lerúgtam a veséjét. Addig pofoztam, míg erőtlenül elsodródott cellám ajtaja felé – ott belegabalyodott az elektronnyalábokba, és halálra perzselte magát. A padlón körülnézve találtam egy-két dolgot, ezeket gondosan begyűjtöttem. Átmentem egy másik cellába, ahol egy leszakadt karral (!) „lekezeltem" ■ kar tulajdonosát. A talált csavarhúzóval megbütyköltem egy hatalmas ajtó elektromos vezetékeit, majd szétfeszítettem ■ zárat. Egy irányítóteremben találtam magam, ahonnan különféle számítógépekkel vezérelhettem ■ börtönnegyed egységeit. Tovább nem jutottam, mert le kellett adnom a cikket. Íme:

Mr. Chaos





MUSIC CITY

Elton John – Made In England (PolyGram)

Wowww! Egy világsztár, [illegible] Grammy díjjal [illegible]. Bár ez a lemez is [illegible], a díjat nem [illegible] kapta. 200 millió (!) eladás után már [illegible] az ember, hogy egy művész előtt nincsenek új kihívások. Elton Johnnak is már csak [illegible] által kitűzött célokat kell elérnie. Így született ez az őszinte, dalközpontú és [illegible] album, amellyel visszatér oda, [illegible] meghódította a világot. A tizenegy dal között olyan finoman elegáns művek [illegible], mint a Belfast és a Cold, de a [illegible] belső békéjét [illegible] megszerzett Elton John is felbukkan a Please vagy Made In England című dalokban. A maradék hét [illegible] maradjon kellemes meglepetés...

Firehouse – 3 (Sony Music)

[illegible] a [illegible] nélkül [illegible]. [illegible] lemezeiket életem egy [illegible] mindennap hallgattam. [illegible] valaki [illegible] nézte és [illegible], viszont [illegible] a Firehouse új albumával. [illegible] gyönyörű dal [illegible] a csodás Here For You és az I Live My Life For You. [illegible] egy [illegible] az év legszebb lírai dala kategóriájában. Akik a [illegible] rock-'n'rollt szeretik, kedvükre [illegible] a Love Is a Dangerous Thing illetve a Two Sides Of Every Story [illegible] is. Az énekes pedig! Ő a [illegible]! C.J.Snare...

Hootie And The Blowfish – Cracked Rear View (Warner)

Éljen! Ismét egy olyan album, amely a [illegible] szerint, hogy [illegible] a számomra [illegible] zenekar [illegible], amely oly közelálló country [illegible]. Nagyon [illegible] a Hold My Hand című dal, [illegible] dal"-ként [illegible]. Miért? „Mert azt mondja, [illegible], milyen rosszul [illegible] a dolgok, [illegible]" – mondja Darius Rucker, az énekes. „Ez egy nagyon optimista dal" – [illegible] Jim Sonefeld, a dobos és szövegíró. Ez a nyitott [illegible] a [illegible], amely [illegible] fel tudja majd rázni a [illegible]...

L'art pour l'art Társulat – Vasnyúk is talál szeget (Zebra – PolyGram)

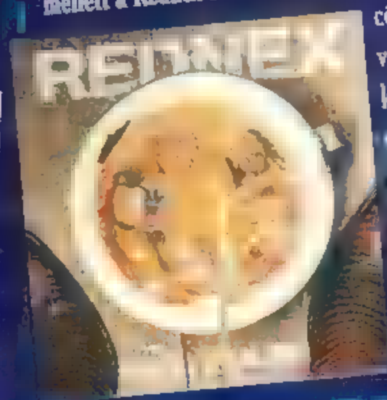
[illegible] humorban [illegible] kazettán) is jelentkeztek. [illegible] (Kalauz, Szőrös [illegible], Farkas a [illegible]), [illegible] a korongon, hanem [illegible] jelenetek is a [illegible] család életéből, a [illegible], a [illegible], Galla Miklós [illegible] stb. Jól kiröhögtem magam a már [illegible] jeleneteken, és remélem lesz folytatás. Addig is: Szeleremm, [illegible] szelerem...

Annie Lennox – Medusa (BMG)

Annie Lennox, aki [illegible] nagyobb világsztár lett, mint egykori [illegible], az Eurythmics, új albummal jelentkezett. [illegible], hogy [illegible] lehet készíteni, [illegible] szépségét [illegible], új [illegible] és [illegible] van például a Whiter Shade Of Pale, ami valamikor a [illegible] években volt nagy sláger, most pedig [illegible] ismét a [illegible]. A többi szerzemény [illegible]. Külön említést érdemel az I Can't Get Next To You, Thin Line Between Love And Hate és a Take Me To The River. Bátran [illegible]...

Rednex – Sex & Violins (BMG)

Bevallom őszintén, nehezen beszéltek rá erre a lemezre. Attól féltem, hogy a két világsikerű country-techno szerzemény (Cotton Eye Joe és Old Pop In An Oak) mellett a Rednex technodörömböléssel tölti majd ki a lemez maradék 30-40 percét. [illegible] lőn [illegible]! A [illegible] alig, vagy egyáltalán nem ismert szerzemények [illegible] kal inkább [illegible] a country, mint a techno [illegible]. [illegible] CD-n, mint a [illegible] vagy a [illegible] Rolling Home. Külön érdekesség, hogy a [illegible] a [illegible] Future Crew stúdiójában készítették. A név [illegible] nekem [illegible]...



Steve Wonder – Conversation Peace (PolyGram)

Valaki, aki minden alkalommal lenyűgöz, mert 1962 óta a rock és popzene gyilkos iparában talpon maradt és örökzöld dalokat alkotott. Mindent úgy ért el, hogy [illegible], mint mások, bár azt hiszem [illegible] pont [illegible]. Új albumáról elég nehéz [illegible] röviden nyilatkozni. Érzelmeket és véleményeket felkavaró anyag. A [illegible] eddigi [illegible] emberi [illegible] és [illegible] és [illegible]. Stevie Wonder [illegible] a dolgokat, [illegible] nem a [illegible], hanem a szívével lát...

Tanita Tikaram – Lovers In The City (Warner)

A világ 1988-ban figyelt fel rá. Hangját nem lehet senkiével sem összetéveszteni. Most megjelent anyaga is egyéni és misztikus, kissé utópisztikus. A lemez hangvétele olyan, [illegible] első albumáé, viszont a hangulat és a mondanivaló egyszerűbb és érettebb lett. A melankolikus I Might Be Crying, a [illegible] örök [illegible] Happy Taxi, illetve az előítéleteket [illegible] Feeding The Witches című szerzemények [illegible] ezt a hangvételt. Azért hallgassuk meg a Lovers In The City és a Women Who Cheat On The World [illegible] dalokat is...

JÁTÉK

Music City Game

Szegény Gyu bácsi sok remek CD-t hallgatott meg ebben a hónapban is, de valahogy kiszorult... Bocsi... De a játékok nem maradhatnak el!

Warner játék
Nemrégiben jelent meg a Warnerful World című válogatás, amelyen csak úgy hemzsegnek a szupersztárok. Ezek közül kérnénk kettő nevét. A helyes megfejtők Madonna MaxiCD-ket nyerhetnek.

PolyGram játék
Kérdésünk a L'art pour l'art Társulattal kapcsolatos: hogy hívják azt az urat, aki hihetetlennél hihetetlenebb világcsúcsokat ér el Besenyő Pista bácsi vezetésével? A szerencsések között azt a [illegible] albumot sorsoljuk ki.

Sony Music játék
A közeljövőben várható a [illegible] új lemeze. Melyik magyar zenekar tagjaként [illegible]? A Nyertesek Sony Music ajándékokat kapnak.

BMG játék
Nemrég jelent meg a Rednex debütáló albuma. Kérdésünk: mi a jelentése az együttes nevének? Nyerteseink a BMG ajándékait kapják.

GRAVIS
and Bat [illegible]
A VFX virtuális sisak
- UltraSound 19 900 Ft
- UltraSound OEM [illegible] 17 900 Ft
- UltraSound Max 29 900 Ft
- Ultra[illegible] Ace 16 500 Ft
- Gravis [illegible] 2 900 Ft
- Gravis Analog Pro Joy [illegible]
- Gravis [illegible] Joy 14 000 Ft
- Gravis [illegible] Pack [illegible] 200 Ft
- Gravis Soccer Pack 6 900 Ft
- Gravis Hockey Pack 9 000 Ft
Pixel Multimédia Kft.
1133 Bp. Balassi B. u. 9-11.
Tel: 269-0624 Fax: [illegible]

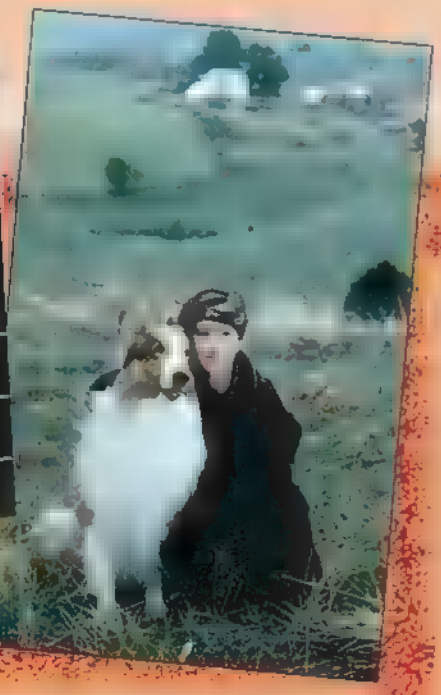
WIZARD'S
AZ ÚJ JÁTÉKKULTÚRA
TEDD PRÓBÁRA KÉPESSÉGEIDET A WIZARD'S-BAN
- SZIMULÁTOROK
- JÁTÉKGÉPEK
A XXI. SZÁZAD TECHNIKÁJA:
QUASAR LÉZERJÁTÉK
HARCI JÁTÉK ÉLŐBEN, MELYBEN KÉT CSAPAT KÜZD EGYMÁSSAL A LÉZERARÉNÁBAN
BUDAPESTEN AZ IRÁNYI UTCÁBAN A FERENCIEK TERÉNÉL
EZ A KUPON 3 AJÁNDÉK ZSETONT ÉR, HA 5-ÖT VÁSÁROLSZ A WIZARD'S-BAN!

TELJESKÖRŰ HARDVER ÉS SZOFTVER KÍNÁLAT!
A Microsoft KIEMELT FORGALMAZÓJA
[illegible] SZÁMÍTÓGÉPEK és NYOMTATÓK
KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK, JAVÍTÁS, BŐVÍTÉS, SZERVIZ, MÁGNESES- és OPTIKAI TÁROLÓK, CD-ROM MEGHAJTÓK, SZAKKÖNYVEK [illegible] KELLÉKEK
SZOFTVER: BORLAND, MICROSOFT, NOVELL, SYMATEC...
Gazdag SHAREWARE kínálat 12000 program már 240 [illegible]
Önt várjuk az IFABO kiállítás "C" pavilon 4/d standján
PANNONSOFT group
MAGYAR-OSZTRÁK SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT.
ÜZLET, IRODA ÉS SZERVIZ
BUDAPEST, LÓNYAI U. 11. TEL./FAX: 215-0045, 215-0766
NYITVA TARTÁS: HÉTFŐ-PÉNTEK 10-18 ÓRÁIG

FILM

ÚJ FILMJEI

Kilenc mozifilm, hatszáz televíziós film-epizód készült világszerte Eric Knight művéből ■ Lassie hazatérből. Ez a mostani is az eredeti mű alapján készült, de nem újra feldolgozás. Mai problémákkal fűszerezve átültették ■ történetet ■ kilencvenes évekbe. Steve (Jon Tenney) munka nélkül marad. Kénytelen kiköltözni vidékre, Virginiába és birkát tenyészteni. „Lassie akkor választja ezt a családot új gazdáinak, mikor épp egy válaszúthoz érnek. Felgyorsítja Mattben (Thomas Guiry) azt a folyamatot, hogy ne temesse magát anyja gyászolásába, és elfogadja Laurát. Egy csomó meglepő dolog történik Turnerékkel, ahogy vidékre költöznek." – vélekedik Helen Salter a filmbeli Laura. Lassie ■ főszereplő, ő fogja össze a családot és megmenti a helyzetet, mikor Sam Garlandtól nem tudják visszaszerezni ■ jogtalanul bitorolt legelőt. Érdekességként, még annyit, hogy Lassie kutya továbbra is meglepően hasonlít elődeire, ami nem csoda, hiszen egyenesági leszármazottja azoknak. A hagyomány tovább él, minden gyerekkor részese és remélem ■ is marad.



Egyszerre szép, csábító, okos és intelligens, magas IQ-val rendelkező? Létezik ilyen? Az biztos, Albert Einstein (Walter Matthau) minden idők zseniális, bohókás, briliáns professzora, és most bemutatkozik új oldaláról, a szerelem kis Cupidójaként. A romantikus vígjáték az ötvenes években játszódik. Einstein ekkor már húsz éve tanít a princetoni Halls of Ivyben. Intelligens unokahúga, Catherine (Meg Ryan) egy igencsak lekezelő stílusú pszichológussal jegyezte el magát. Einstein már látja ■ sötét jövőt... Megpróbál másik jelöltet találni. Bár tudja, hogy Catherine zsánere az olyan zseni, mint ő maga, de mégis úgy véli, hogy a helybeli szerviz dzsigolója, Ed Walters (Tim Robbins), a megfelelő alany. Csak egy apró hibája van: az IQ-ja. Illetve éppen, hogy nincs, nem kényeztette el a természet ilyen téren. De Einstein előtt semmi sem lehetetlen, ha besegít egy picit a háttérből, még az a fránya IQ is többnek tűnik... Mottóként csak annyit mondhatunk: Voltam IQ teszten... Szerencsére negatív.

Andrew Shame (Keenen Ivory Wayans) megrögzött zsaru. Szakmáját mindaddig űzhette, amíg egy drogügyet el nem baltázott. Miután a rendőrség soraiból kipenderítették nem tehetett mást, mint fogta legkedvesebb negyvenötösét és magándetektív lett. De sajnos ez a szakma nem olyan tutira jövedelmező, mint egy biztos és állandó rendőrségi állás. Így egyszer fenn, többször lenn. Mit ad isten, Mr. Shame megváltás előtt áll, mert megbízzák egy jövedelmezőnek ígérkező üggyel. Tudja, hogy nem sétagalopp lesz ezután az élete, de mégis elvállalja. Az ügyben magán kívül csak pletykás titkárnőjére és egy olyan dolgokra számíthat, ami soha nem jut eszébe...

Paul Armstrong (Sean Connery) harvardi jogi professzor egész életében küzdött a halálbüntetés ellen. Nyolc évvel ezelőtt brutális gyilkosság történt a Florida állambeli Evergladesben. A hatóságok szerint a gyilkost elkapták, de az a végletekig állítja ártatlanságát. A professzor a halálra ítélt Bobby Earl Fergussontól kétségbe esett levelet kap, hogy a fellebezésében segítsen neki és derítse ki az igazságot. Armstrong hisz az ártatlanságában és megpróbálja megmenteni ■ halálbüntetéstől. Az ügyben egykor nyomozó rendőr teljességgel bizonyos abban, hogy az igazi gyilkost kapta el. A professzor azonban bízik megérzéseiben és rájön, hogy valaki ■ háttérből irányít. Nyomozása során minden szál a bűntett helyszínére vezet, ahol további áldozatokra leselkedik a halál...

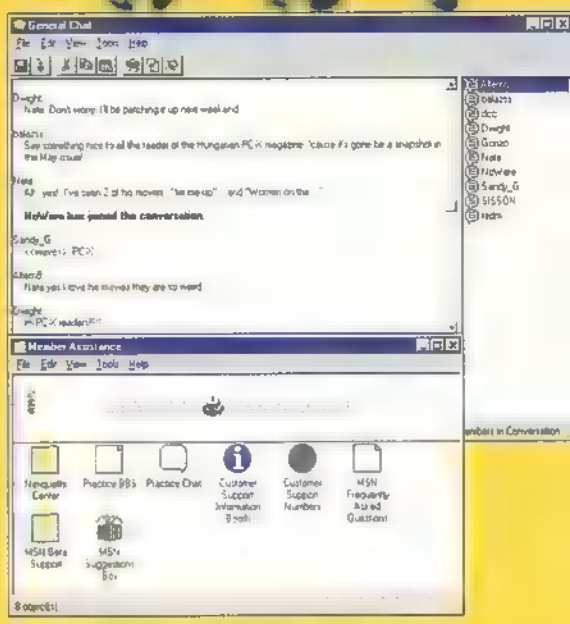
Játék!

Kennen Ivory Wayans testvérei is színészek. Damon-t és Marlon-t a Dől a lében láthattuk. Küldd be másik két színésztestvérpár nevét. Az Intercom ajándékait nyerheted.

Walter Matthau játssza az I.Q-ban Einsteint. Írd meg Einstein leghíresebb képletét! A helyes megfejtések beküldői között UIP Dunafilm ajándékokat sorsolunk ki.

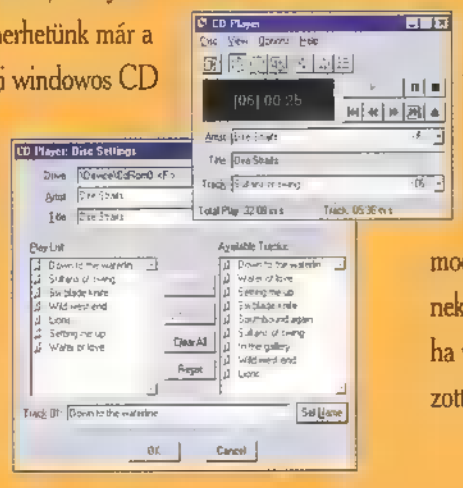
WINDOWS '95?

Az előző számban bemutattuk a Windows 95 új felhasználói felületét, az Explorert. Az elnevezése egy kicsit zavaró, összetéveszthető a Windows Explorerrel, amihez leginkább semmi köze. Azok se szomorkodjanak, akiknek szívükhöz nőtt a Program Manager, kedvenc programjuk ugyanis megújult formában megtalálható a Windows 95-ben is! A telepítés végén eldönthetjük, hogy melyik felületet óhajtjuk használni. Ha az Explorer mellett döntenénk, még mindig van lehetőségünk megtekinteni az új Program Managert, a Windows alkönyvtárban a progman.exe file elindításával. Első ránézésre szóról-szóra megegyezik a Windows 3.1 PM-jével. Tüzetesebben megnézve kiderül, hogy egyetlen felinstallált Windows alkalmazásunkat sem látja, így jobbára használhatatlan ebben a formában.



Sok fejtörést okozott az Explorerben, hogy hogyan lehet egy program csoportot, mint ablakot megjeleníteni ■ képernyőn (olyan Program Manager szerűen). A rejtély megoldódott: ha jobb gombbal klikkelünk a start gombra, majd a megjelenő menüből kiválasztjuk az Opent, ■ Start menü – ablak formájában – kikerül a Desktopra. Ettől kezdve a Programs csoport bontogatásával eljuthatunk bármelyik telepített programunk groupjába.

Ennyit a kezelő felületekről, most jöjjön néhány nyalánkság. Például, ha beteszünk egy audio CD-t a CD-ROM olvasóba, néhány másodperc várakozás után ■ Windows 95 automatikusan elindítja ■ CD lejátszót. De ha már itt tartunk! A Win95-ben a CD Player már nem a Media Player része, hanem egy külön program, amely tartalmaz néhány olyan funkciót, amelyeket ismerhetünk már a régi windowos CD lejátszókból, például: a számból eltelt, hátralévő vagy ■ lemezből hátralevő idő mutatása, végtelen és véletlenszerű lejátszás, a CD adatainak (számok, előadók stb.) tárolása, automatikus CD felismerés.



Szintén nagyon kellemes meglepetés volt, mikor ■ nyári időszámításra történő átállás vasárnapján a Windows közölte, hogy ■ mai nappal kezdetét vette ■ nyári időszámítás, s ő már át is állította az órát! A dátummal kapcsolatos még az is, hogy ha ■ Taskbar jobb szélén rámutatunk ■ aktuális időre, rövid várakozás után megjelenik a mai dátum, magyar formátumban, végén ■ nap nevével, természetesen magyarul! Nyilván nem ezek a lényeges funkciók egy operációs rendszerben, de az ember szereti, ha kényeztetik, ha kitalálják ■ gondolatait.

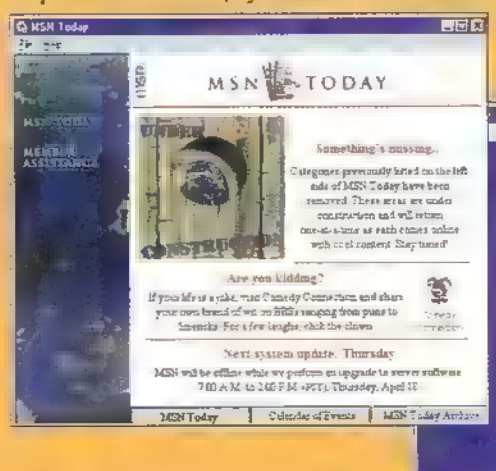
Ha már szóba jött a Taskban, jobb széle, ■ csak az időt, de mindenféle egyéb információt is képes itt megjeleníteni a Windows. Itt látható például, hogy melyik billentyűzet kiosztás van érvényben. A PanEuro verzióban két billentyűzet kiosztás között váltogathatunk valamilyen általunk kiválasztott billentyűkombinációval vagy a Taskbar jelzésére történő klikkeléssel. A Windows95 ismeri a szabványos magyar billentyűzet kiosztást (a felcserélt YZ betűkkel, amitől herótot kapok most is, mikor ezt ■ cikket írom). Szintén itt jelenik meg ■ hangkártyánk hangerő-szabályozójának kis ikonja. Ha egyet ráklikkelünk, egy kis potméteren állíthatjuk a hangerőt. Két klikkelésre elindítja a hangkártyához tartozó teljes keverőpultot. Ha van modemünk és felhívunk valakit, a kapcsolat idejére megjelenik a Taskban sarkában egy modem ikon, amelyen az adatáramlásnak megfelelően villog két „led". Ha kettőt rákattintunk, egy ablakban visszakapjuk, hogy mennyi ideje tart a kapcsolat, és ezalatt hány byte-ot küldött, illetve fogadott a modem. Más-más ikonja van a modemnek, ha fax üzemmódban működik, vagy ha valamilyen ismert hálózatra csatlakozott, például a Microsoft Networkre.

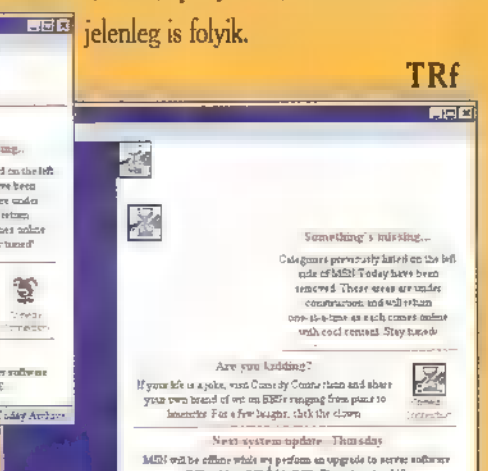
Apropó, Microsoft Network. Az MSN él, és a Windows95 teszt periódusa alatt ingyen hozzáférhető. A Win-95 PanEuro verziója természetesen tartalmazza azt ■ budapesti telefonszámot, amelyen keresztül kapcsolódhatunk a Networkre. S mit találunk, ha már rákapcsolódtunk? Egyelőre az MSN is teszt korszakát éli, nagyon sok része még fejlesztés alatt van. Ami már most is működik, az az E-MAIL szolgáltatása, amely nem csak az MSN-re, de az Internetre, ■ Compuservre és az America Online-ra ugyanúgy kiterjed! Működik már egy csomó fórum érdeklődési körök szerint szétválogatva. Egy ilyen területre belépve a terület ismertetőjét, néhol Chat lehetőséget és a szó eredeti értelmében vett BBS-t is találunk. Ez utóbbi valóban úgy is működik, mint a kitűzős falitábla, általában mindenki írhat rá leveleket vagy ■ levelekre válaszokat, így sok-sok kis beszélgetés alakul ki. Ezeket külön csoportosítva tárolják, mi pedig válogathatunk, hogy melyik témában kívánjuk kifejteni ■ véleményünket.

A levelek állományokat is tartalmazhatnak, amelyek természetesen letölthetők, sőt – állítólag – vannak olyan BBS-ek, amelyeken csak programok vannak, érdemi levelezés nem is folyik. A Chatet úgy kell elképzelni, mint egy világméretű konferencia beszélgetést. Bárki, aki bejelentkezik az MSN-be beszélgethet bárkivel, még ha a világ két ellentétes pontján vannak, akkor is. Ráadásul valós időben! Chat közben lekérdezhetjük a partnerek adatait (név, ország, munkahely, nem stb.) és természetesen ők is lekérdezhetik ■ miénket! Általában nagyon szoktak örülni az olyan egzotikus országokból érkező beszélgető partnereknek, mint Magyarország! Ha egyszerre többen összejövünk, akkor már szép kis kavalkád lesz, ilyenkor beállítható, hogy kinek a leveleit nem kívánod látni, ezeket kiszűri neked ■ rendszer.

A Chat egyébként nem csak önfeledt beszélgetésre jó! Például hetente egyszer az MSN fejlesztéséért felelős microsoftos bácsi ügyeletet tart. Ilyenkor kérdéseket lehet neki feltenni, amelyekre ott helyben, „élőben" válaszol. Az így kialakult beszélgetés szövegét később le lehet tölteni az archív állományok közül. Az Internet-MSN kapcsolat itt is meg van, minden spec témakörnél egy gombnyomással elérhető az idevágó Internet levelezés.

Ennyit a Microsoft Networkről, amely roppant kedvező benyomást tett rám. Komoly erőfeszítés kell ahhoz, hogy csak minden másnap üljek le és jelentkezzek be éjszaka egy jó kis beszélgetésre a távoli haverokkal!





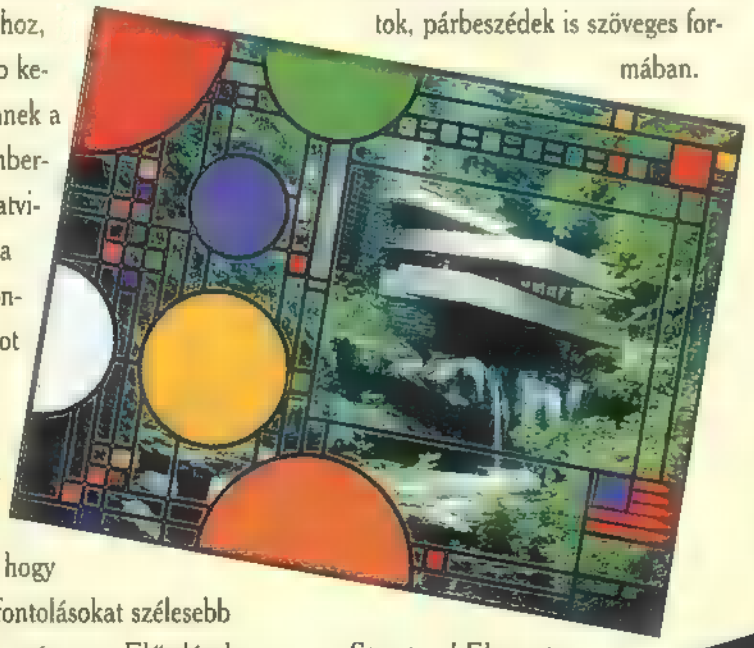
És most a jövőről. Értesüléseink szerint Bill Gates bejelentette, hogy a Windows 95 mégsem augusztusban, hanem szeptemberben fog kijönni. Ez csak Európára vonatkozik és az az oka, hogy Gates tudni véli, hogy augusztusban az európaiak nyaralnak, ergo nem tudnak foglalkozni a Windows megjelenésével. Hogy ebből mi lesz, azt senki se tudja. Ami viszont biztos, hogy megérkezett a Final Betanak kikiáltott CD (build 347), amelyen a PanEuron kívül megtalálható még jó pár más ország egyedi verziója (norvég, svéd, finn, dán, brazil, német, olasz, spanyol stb). Ennek tesztelése jelenleg is folyik.

TRf

FRANK LLOYD WRIGHT

Úgy látszik, a Microsoft csak nem tudja abbahagyni. Egyremásra jelennek meg a Home sorozatban az újabb és újabb CD-k, és ezek közül kivétel nélkül mindegyik garantált kasszasiker. Úgy gondolom, jó néhány szoftvergyártó példát vehetne róluk, hogy hogyan kell egy CD-nyi tartalmas anyagot összehozni, és azt a nagyközönség számára fogyasztható formában tálalni.

A legújabb mű témája az építészet. Központi alakja Frank Lloyd Wright, az egyik leghíresebb amerikai építész. Talán Európában nem annyira ismert neve, így ez a CD is hozzásegít ahhoz, hogy közelebb kerülhessünk ennek a különleges embernek a gondolatvilágához. Ezt a különleges gondolkodásmódot „organikus építészetnek" hívta, és minden alkalmat megragadott, hogy ezeket a megfontolásokat szélesebb körben is ismertté tegye. Előadásokat tartott, publikációk százait jelentette meg, de azt hiszem a legjobban az alkotásai árulkodnak róla.



Kezdődik az egész azzal, hogy egyáltalán nem mindegy, hogy hol akarjuk a már megálmodott épületet felépíteni. Amelyik ház jól mutat sík terepen, az nem biztos, hogy a látvány szempontjából a hegyek között is megállja a helyét. Wright épületei szervesen kapcsolódnak a domborzati viszonyokhoz, szinte eggyé válnak a tájjal. A felhasznált anyagokban a fő vezérlő elve az egyszerűség volt: minél kevesebb fajta anyagot használjunk fel, lehetőleg azok is a helyszínen fellelhetők legyenek. Sokszor az épületek belseje ugyanolyan anyagból készült, mint a külső részek. És így tovább, és így tovább, folytathatnám végtelenségig sort további példákkal, kiragadott idézetekkel, de senkit sem akarok megfosztani a felfedezés örömeitől. Nézzük inkább, konkrétan mi is található a CD-n.

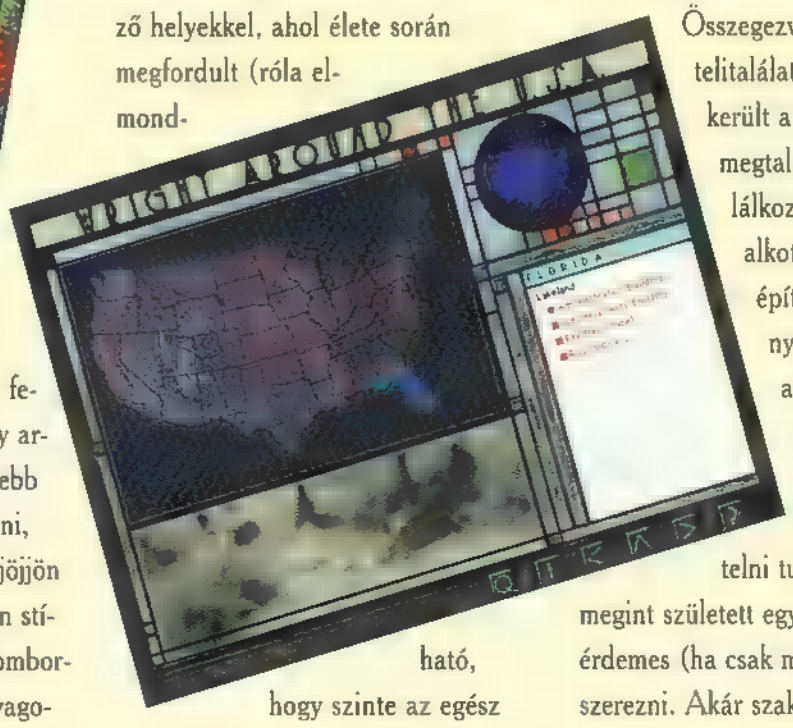
Library: mint már korábban említettem, rengeteg publikáció látott napvilágot Wrightról, sőt ő maga is nagyon sokat megjelentetett. Ezek között keresgélhetünk Library-ben, a legtöbbet eredeti formájában el is olvashatjuk. Ugyancsak itt találhatók meg a különböző riportok, párbeszédek is szöveges formában.

Structural Elements: régi igazság, hogy az egész a részekből áll. Ha akár egy kis részlet is nem megfelelő, már tönkre tette az összhatást. Ez fejezet egy stílustanulmány, amely arról szól, hogy hogyan kell kisebb alkotórészeket úgy összeválogatni, hogy abból valami kerek egész jöjjön ki. Végignézhetjük, hogy milyen stílusú épület illik a különböző domborzati viszonyok közé, milyen anyagokat, milyen alakzatokat, mintákat használt a legszívesebben a mester. Természetesen mindezt gazdag hang- és képanyag teszi teljessé.

Modeling Wright: ha már profi építésznek érezzük magunkat, akkor itt kipróbálhatjuk, mit is tudunk valójában. Ugyan meglehetősen korlátozott elemkészletből variálva épít-

hetjük csak fel álmaink palotáját, azonban ideig-óráig így is elszórakoztat. Mindenképpen érdemes ezt is kipróbálni (...ha másért nem, legalább azért, hogy legyen fogalmunk egy építészeti CAD program működéséről).

Life&Times: kronológiai sorrendben tekinthetjük át Wright életének főbb eseményeit, megismerkedhetünk a családi hátterével, a különböző helyekkel, ahol élete során megfordult (róla el-



mond-

ható, hogy szinte az egész világot bejárta), kis betekintést nyerhetünk stílusának jellemzőibe és változásaiba. Minden egyes témához korhű fényképek és legtöbbhöz hanganyag is tartozik.

Walking Tours: talán az egész CD egyik leglátványosabb része. Sétát tehetünk Wright három leghíresebb épületében: a Robie House-ban, a Larkin Building-ben vagy az Ennis House-ban. Az épületeken belül szabadon mozoghatunk a szobák és az emeletek között, minden egyes helyszínhez részletes ismertetőt is kapunk. Ez is egy olyan rész, amit nem szabad kihagyni, órákat elbolyonghatunk a szobák között.

Wright Works: ez ismét egy inkább lexikonszerű rész, többféle kritérium szerint csoportosítva. Keresgélhetünk időrendben az épületek között, tallózhatunk az USA területén lévő alkotásokban, illetve megtekinthetjük Wright egyéb műveit is (azaz nemcsak a kész épületeket, hanem az alkotórészeket is: ablakokat, ajtókat bútorokat stb...).

Összegezve: CD megint telitalálatnak bizonyult. Sikerült a megfelelő témát megtalálni (nemigen találkoztam idáig olyan alkotással, amely az építészetet ilyen könnyed formában tálalja), és mindehhez még profi kivitelezés is társult. Csak ismételni tudom magamat: megint született egy olyan CD, amit érdemes (ha csak megnézésre is) beszerezni. Akár szakmabeli vagy, akár csak laikus érdeklődő, meg fogod találni a téged érdeklő részeket.

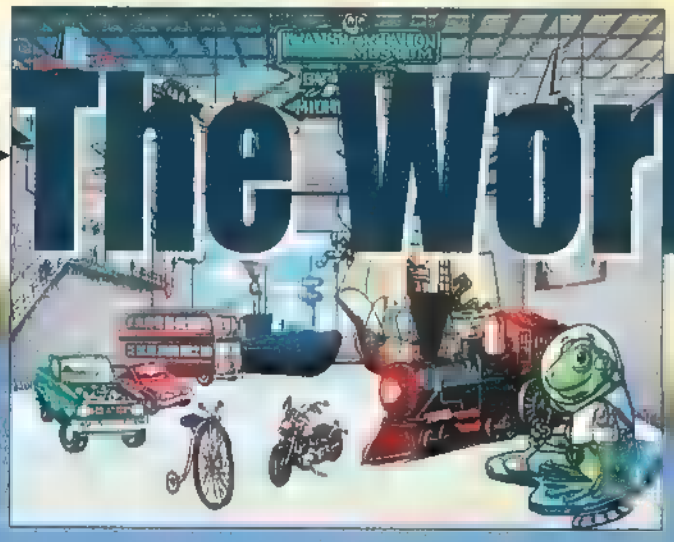
Andrew

Explorapedia:

The World of People

Előző számunkban írtam a Microsoft Explorapedia The World of Nature-ről. Most a sorozat második tagját a World of People-t szeretném bemutatni. Mivel a két program kezelése teljes mértékben megegyezik, ezért most inkább a tartalomra helyezném a hangsúlyt.

A felfedezőútra természetesen most is Tad kísér el minket, pontosabban az ő – már ismert – békajárművén tudunk az egyes helyszínek között közlekedni. A The World of Nature 16 „tájával" szemben a World of People-ben 13 (úgy látszik a Microsoft nem igazán babonás) helyszínünk van. Induljunk el például az osztályteremből (Classroom)! Itt ismerkedhetünk meg a matematika, a fizika, a biológia, a csillagászat, az archeológia, vagy a földrajz alapjaival. Megtudhatjuk, hogy mi is az idő (amiből mindig kevés van), a hang, ■ nevelés, mik azok az ünnepek (és meg is tekinthetjük a buddhista, a keresztény, a zsidó, az iszlám és a hindu vallás főbb ünnepnapjait).



Elhagyva az osztálytermet ismét ellátogathatunk egy farmra (Country), de most nem az állatokkal és növényekkel ismerkedhetünk meg, hanem inkább az állatorvossal, a védőgát működésével és típusaival, illetve ■ papírsárkányok készítésének titkaival.

A környéken (Neighborhood) „mászkálva" megismerhetjük a városok történetét, ■ posták és ■ postások munkáját vagy az áruházak működését. A lakásban (Home) körülnézve megtudhatjuk, hogyan működik a TV vagy a telefon, vagy megnézhetjük milyen ruhák léteznek és hogyan készülnek. Miután továbbmentünk, a kórházba (Health Center) az emberi szervezetet vizsgálhatjuk (csontozat, izomzat, idegrendszer stb.), illetve a betegségek okait (baktériumok, vírusok) és ■ gyógymódokat (orvosságok). A kíváncsibbak meghallgathatják ■ Hipokrateszi esküt angolul.

A kórházat a város (City) felé elhagyva az utcán találjuk magunkat. Megismerkedhetünk az utak, főutak, sztrádák, kikötők, víziutak szerepével, tájékoztatást kapunk arról, hogy az Egyesült Államokban az utak hossza közel 6 millió kilométer, hogy mire való a rendőrség és a bíróság, milyen épületek vannak és hogyan épül fel egy ház (a világ jelenleg legmagasabb épülete a 443 méter magas Sears Tower Chicagóban), vagy hogy mitől olyan szennyezett a levegő.

A gyárba (Factory) ellátogatva kiderül, hogy mi az az üveg, mi a villamos energia, mire jó ■ tűz, a gáz, az olaj, honnan származik ■ gumi. Például a „hő" címszót alatt olvashatjuk, hogy amíg a Föld belsejében „csak" kb. 4.500, addig ■ Nap középpontjában kb. 15.000.000 °C (azaz tizenöt millió) van. A laboratóriumban (Scientiest's lab) megismerkedhetünk ■ mágnesességgel, az elektronika alapjaival, az atomokkal és molekulákkal, eljuthatunk a tranzisztortól a chipen át a számítógépekig. A felfedezések történetét átlapozva megtekinthetjük Archimedest, amint „Heuréka"-t kiáltva kiugrik a kádból.

A gyár és a laboratórium után látogassunk el a hadtörténeti és a közlekedési múzeumba (Military Museum, illetve Transportation Museum). A hadtörténeti múzeumban megtekinthetjük ■ korabeli és a modern haditechnika csodáit (tank, harci repülőgépek, radar stb.), illetve megismerhetjük a légierő és a haditengerészet történetét, de némi információhoz juthatunk a kémekről is az 1917-ben kivégzett Mata Haritól ■ Szovjetunió fölött lelőtt U-2-es pilótán, Gary Powersen át ■ mai modern kémműholdakig. A közlekedési múzeumban ennél békésebb eszközökkel találkozunk. Megtekinthetünk szinte minden elképzelhető szárazföldi-, vízi- és légiközlekedési eszközt. Így például „utazhatunk" kerékpáron, autón, teherautón, buszon, hajón, tengeralattjárón, repülőn, helikopteren vagy akár űrsiklón.

A múzeumok után ismerkedjünk meg ■ színfalak mögötti világgal (Backstage). Itt sok mindent felfedezhetünk a balett, ■ tánc, az opera és a zene (komoly-, könnyű- és népzene) területéről. Közelebb kerülhetünk a film, a színház vagy akár a cirkusz világához, vagy meghallgathatjuk, hogy mi a különbség egy fonográf, egy kazettás magnó és a CD lejátszó hangja között. És ha már a művészeteknél tartunk, látogassunk át a nagy összművészeti stúdióba (Art Studio)! Itt megleshetjük a rajzolás, festés, fotózás, szobrászat, vagy például a könyvkészítés műhelytitkait. Mivel a program amerikai – ráadásul nagyon amerikai –, ezért nem meglepő, hogy itt találkozunk a design, ■ hirdetés és a képregény szócikkekkel is.

„Egy kicsi mozgás mindenkinek kell!"

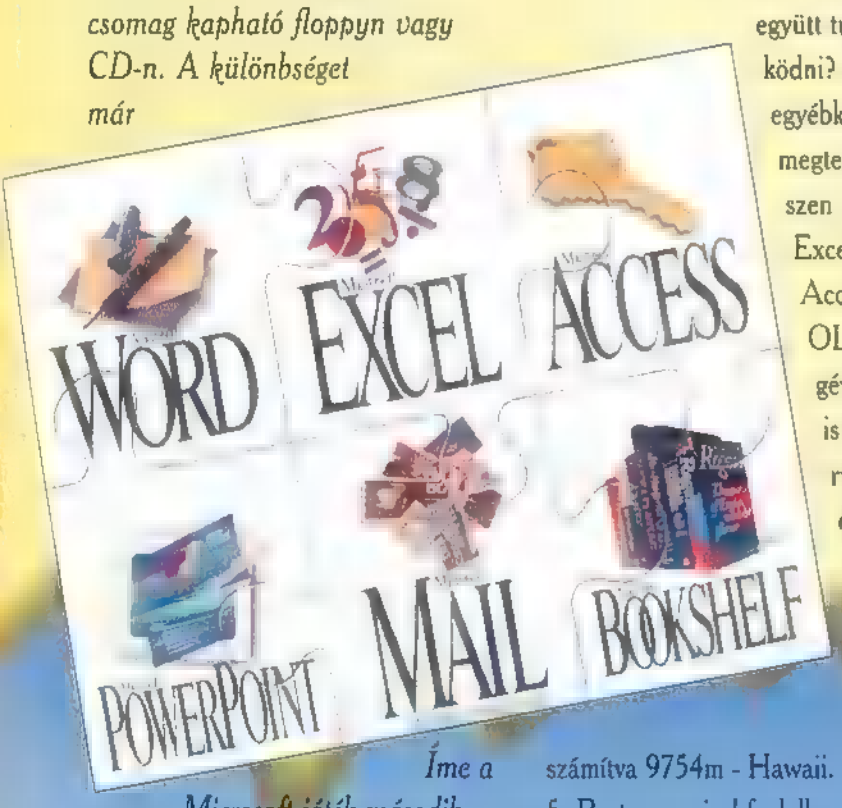
Így hát utolsó (minden relatív, hiszen indulhattunk volna innen is) helyszínünk az öltöző (Locker Room), ahol sok-sok sporteszközt találunk. Ezek között válogatva kiderül, hogy mi ■ különbség a baseball és a softball között, miben tér el egymástól az európai és az amerikai foci, a kosárlabdázásban mi az a zóna és mi ■■ emberfogásos védekezés (és hogy miért nem zónáznak az NBA-ben). Ugyanitt ismereteket szerezhetünk ■ tornáról, az atlétikáról, ■ vízi sportokról (az úszástól ■ vitorlázáson át a búvárkodásig), a téli sportokról, az önvédelmi sportokról, ■■ „ütős" sportokról (ide sorolja a teniszt, az asztalitenisztt, ■ tollast és a squasht) vagy ■ szabadidő sportokról (pl. ■ sporthorgászat). Végül, de nem utolsó sorban megtekinthetjük az olimpiák történetét.

Giraffe

Microsoft OFFICE PROFESSIONAL és BOOKSHELF

A Microsoft az Office „sorozat" újabb darabját jelentette meg a közelmúltban. Kezdetben volt az egyszerű „mezei" Office, amely tartalmazta a Word for Windows, az Excel és a PowerPoint aktuális változatát. (A csomagban található még egy Microsoft Mail licence-et is, amely a feljogosítja az Office tulajdonosát a hálózatra már telepített Mail használatára.) Ez a csomag kibővült az Access-szel és így jött létre az úgynevezett „Professional" változat. Mind a 4.2-es „normál", mind a 4.3-as „Professional" csomag kapható floppyn vagy CD-n. A különbséget már messziről észre lehet venni, ugyanis a CD-s Office-hoz nem kapunk könyveket, így harmad-negyed akkora a doboza. A teljes doksit felrakták a CD-re, és ez nem csak a helpet, hanem valóban az összes kézikönyv digitális változatát jelenti. Van akinek ez tetszik jobban, van aki inkább ■ hagyományos – könyv alakú – dokumentációt preferálja.

De mivel is nyújt többet az Office, mint hogy a benne levő programokat egyszerre tudjuk feltenni? Hogy ■ programok együtt tudnak működni? Azt egyébként is megteszik, hiszen ■ Word, az Excel és az Access az OLE segítségével eddig is nagyszerűen elboldogult.



A többletet az Office Assistant, a Supplemental Converters és a clipart jelenti. Az Office Assistant egyrészt példákon keresztül mutatja be, hogy hogyan is tudjuk (tudnánk) kihasználni a programcsomagot, másrészt némi tipográfiai alapokat próbál a felhasználóba csöpögtetni, harmadrészt a FontAssistant segítségével ■ fontjaink (a csomagban is kapunk jó néhányat) közötti eligazodást könnyíti meg. A Supplemental Converters olyan szöveg, kép és prezentáció konverterek gyűjteménye, amelyek az Office egyes tagjaiból hiányoznak (pl. Word for DOS Glossary, MS Publisher, Works 2 és 3, WordStar 3.3-7.0 stb.). Clipart gyanánt – ■ „szokásos", floppyn is megtalálható WMF-eken túl – 90 MB-nyi TrueColor TIFF képet kapunk 10 „témába" csoportosítva.

A család új tagja a Professional változat és a Bookshelf '94 házasságával jött létre. Mivel az Office maga is elfoglal majdnem egy teljes CD-t (programok, doksi, clipart, demok stb.), ezért a dobozban két CD-t kapunk. Az elsőről tudjuk telepíteni a programokat – ha mindent felteszünk, akkor kb. 120 MB, de ha a CD-ről történő futást választjuk, akkor is fellapátol 31 MB-nyit a winchire –, míg a második lemez tartalmazza a Bookshelf adatait. (A Bookshelf '94-ről részletesebben a PC-X 1994. októberi számában olvashattok.)

A Microsofttól kapott információ szerint az Office Professional és az Office Professional & Bookshelf ára fillérre megegyezik. (A Word for Windows és a Word for Windows & Bookshelf között kb. 5 000 Ft ■ különbség az utóbbi javára.) Vagyis, akik egyébként is Office Professionalt vennének és megelégszenek az online dokumentációval, azoknak igencsak megéri, hiszen ajándékba kapják hozzá a Bookshelf '94-et.

Giraffe

Microsoft játék

Íme a Microsoft játék második fordulója. Az előző számban megjelent kérdések beküldési határideje már lejárt, így bátran közzétehetjük ■ válaszokat is.

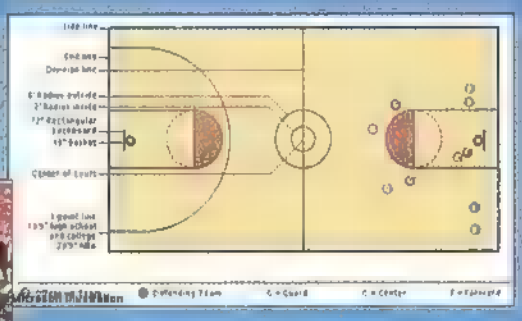
1. Ki és mikor fedezte fel Petra romjait? Johann Burckhardt, 1812-ben.
2. Mi a nebula? Csillagközi köd, a felhő latinul.
3. Sorolj fel legalább négy Hitchcock filmet! The Pleasure Garden, 39 lépcsőfok, The Lady Vanishes, Rebecca, Strangers on a Train, Rear Window, Psycho, Madarak, Frenzy, Vertigo.
4. Milyen magas és hol található a Mauna Kea? 4205m, a tengerfenéktől számítva 9754m - Hawaii.
5. Pontosan mivel foglalkozott Konrad Lorenz? Osztrak zoológus, viselkedéskutató.

És most következzenek az e havi kérdések (aki még nem tudná, a háromfordulós játék fődíja egy Encarta'95, a második helyezett egy Flight-simulator-t kap, ■ harmadik pedig egy MS Home egeret. Aki pedig hátrébb szorult, az Microsoft Home demo CD-t nyerhet). Beküldési határidő május 19. Címünk:

PC-X Magazin
1536 Budapest
Pf. 386

1. Mi ■ Wapiti?

2. Mi az Avalon és mely legendakor része?



3. Ki volt Bar Kokhba és miről ismert?

4. Pontosan mik egy kosárlabdapálya méretei?

5. Mi a cryptografiara magyar megfelelője?

DEMÓZÓNA

Most a változatosság kedvéért, nem demokról, hanem introkról lesz szó. A különbség csak a program hosszában – és néha ■ céljában – van, nem ■ minőségében. Egy intronak több fajta rendeltetése is lehet: megmutatni, hogy igényeset nem csak több megában lehet csinálni, felhívni valamire (BBS-re, valamilyen hamarosan bekövetkező party-ra) a figyelmet. Az előbbiről ad tanúbizonyságot az alábbi két intro:

Complex : Cyboman][

A 64k-s intro kategória aranyérmese a The Party 4-en, a Cyboman 2 hibajavított verziója. Saját bevallásuk szerint a céljuk nem az volt, hogy a világ ■ többi demó (és intro) készítőit tiporják a sárga földbe, hanem megmutatni, hogy mire is képes az a bizonyos doboz előttünk. Meg kell hagyni, ezt a maguk elé kitűzött célt messzemenőkig (túlon túl) teljesítették. Ez egy olyan műremek (a demo oldalak szerkesztőinek egyik kedvence), amit minden PC és GuS tulajdonosnak birtokolni kell. (De zene nélkül is lenyűgöző látványt nyújt, még úgy sem érdemes kihagyni.) Főleg arra az esetre, ha egy amigás haver felnéz, és (mint általában) fitymálóan megkér bennünket, hogy mégis mutassuk már meg, hogy mit is tud ez ■ „Pé'cé". Ezzel nyugodtan fel lehet vágni, tuti a siker. Csak nehogy ott legyen elbaltázva a „bemutató", hogy bármiféle memóriamanager be legyen előzőleg töltve (pl.: resetelésnél legyen lenyomva a bal shift a nagyobb verziószámú DOS-ok esetén). Mint minden jóban, itt is van egy-két szépséghiba. Ilyen például a már említett hangkártya kizárólagos használatata, vagy a sima futtatáshoz elengedhetetlen 486-os.

Sokan arra hivatkoznak, hogy szép-szép az a demó dolog, de – mire is jó? – végülis csak a helyet foglalja... Ennyi (64 kbyte – innen ered ■ 64k-s intro versenykategória név: azaz az egész proginak zenével, kóddal, grafikával együtt maximum 64 kbyte lehet a fizikai hossza) mindenkinek akad a vincsijén, nem foglal el sok helyet a többi program elöl. Pont a „rövidség" miatt ne számítsunk tucatnyi különböző részre. Az egész introt főleg egy fajta felület kezelés jellemzi: a gouraud shading technika.
A nagyszerű design, nem hagy kívánni valót maga után. Sehol egy fekete háttér, elrontott paletta összeállítás, már elcsépelt forma vagy effekt használata.

Már az első részben leterhelik a procit a Complex „higanyosított", 3D-s feliratán átsuhanó – a test ívére és egymással párhuzamos csíkokkal felszerelt magába visszahajló – csőképződmény nászával. Ezután még egyszer megnézhetjük ugyanezt a poligont, néhány, ■ felszínre telepedett háromszöggel kiegészítve. Ezek után mi más következhetne, mint hogy beletekintsünk az egész belsejébe. A leírhatatlan látvány mellé még kapunk néhány kék, szintén g. shadingelt halat is, amelyek körbe-körbe úszkálnak szorgalmasan. Elérnek ■ saját rajukhoz, ahol kb. negyvenen vannak az „akváriumban", mozognak-forognak, egyszerre ■ kisebb és a nagyobb példányok egyaránt. Az utolsó részben „egyszerű" plazma kockák (két ezüst és egy arany) alakulgatnak át pörögve fejformává, majd vissza.

Az ámulatból magunkhoz térve még annyit tennénk hozzá, hogy az összes elismerésünk a készítőké!

Syndicate: Left

A Cache '95-ön kiadott kisebb méretű intro (31k) nagyon hasonlít ■ előző progihoz, csak ez annak egy kissé „lebutított" kistestvére.

A testfelszín kezelés itt is a szemet gyönyörködtető gouraud shade, annyival megtoldva, hogy itt ■ kifényesülő területet egy spotlámpának elképzelendő pontból világítják meg, amely forog ■ test körül. Egy Syndicate logon (ha eléggé felerősítjük ■ monitort ■ háttérben felfedezhetünk egy csókolózó párt) kívül csak néhány megnevezhetetlen alakzattal (például almacsutka-, fánk-, vagy zöld-ragadvány szerű testek) történik mindenféle alakváltoztatás, eltorzítás és a saját tengelye körül való rotálás.

A gép feltételek is hasonlóak: minimum 486-os.
A GuS hangkártya nem a zene – inkább csipogásra hasonlít –minősége miatt kell, hanem hogy a gépnek ne software-ből (=program) kelljen folyamatosan foglalkoznia a zene memória foglalásával, és folyamatos kiolvasásával – mint például az SB-nél –, hanem egyszerűen hardvware-ből (itt a GuS) működtesse azt. Ezáltal sokkal gyorsabb lesz magának a proginak a futása. Főleg emiatt használják a demok előszeretettel ■ GuS-t, és nem ■ sznobizmus vezérli őket. Vagy ha netalántán megszólaltatják az SB-t (is), akkor lényegesen gyorsabb gépre van szükség az azonos sebességű „látvány" eléréséhez. Az érzékeltetés kedvéért ha GuS-sal egy demó elfut 386DX-en, akkor SB-vel minimum 486DLC, de inkább DX kell.

Bocsi ■ kínaiul elhangzott kifejezésekért (különböző shade fajták stb.). Ezennel ígéretet teszünk, hogy ■ következő számtól a szokásos demok elemzése mellett még több magyarázatot fogunk közzé tenni.

Cool A & aTom

DEMO PROGRAMOZÁS

Sziasztok!

Lassan, lassan jön a nyár, igen csábító az utcáról beszűrődő gyerekzsivaj. Viszont ha nincs kedvetek önfeledten szánkózni vagy hóembert építeni, akkor fészkeljétek be magatokat a gépetek elé, és merüljetek el a programozás rejtelmeiben.

Ehavi programom egy darab alapeffekten alapul, de kis módosítással két rutint közlök le. A bemutatásra kerülő progi egy tetszőleges képet nagyon látványosan tölt rá ■ már kint lévőre (vagy akár az üres képernyőre): véletlenszerűen sorokat címez át egy, a memóriában tárolt képből a video memória azonos sorába, illetve oszlopába. Így ▬ bepattan az új kép, hanem titokzatosan jelenik meg. Ezzel a technikával egyszerűbb, de nagyon hatásos morph(-szerű) animációkat is készíthetünk. Mint minden frappáns kis programnak, ennek is van egy hátránya: csak egy palettát használhatunk az összes képre. Ha mi minden képpel új palettát is betöltenénk, elveszne a program szépsége, ugyanis ■ képernyőn egyszerre a régi és az új kép részletei is látszanak, így ha különböző palettával rendelkezik a két kép, a nem éppen aktuális palettájú nagyon ronda lesz.

A bemutatott procedúrák sima 320x200-as bitmap képeket töltenek be, a hozzájuk tartozó 768 byte-os palettával. Nagyon egyszerű átírni rutinokat az utóbbi két számban leadott PCX formátumú képbetöltő programra.

Ha a SHOW_I és SHOW_II eljárásokban PCX képeket akartok betölteni, akkor figyeljetek arra, hogy ne a képernyőre töltsetek először, hanem a bemutatott minta szerint, egy pointer mutasson a már kitömörített képre (a memória egy lefoglalt területére). A SHOW_I procedúra függőleges vonalanként tölti az új képet, míg a SHOW_II vízszintesen. Az előbbi effekt lassabb, mert a függőleges vonal rajzolását egy ciklusba kell szervezni, mivel a 200 pixeles vonal minden egyes pontja 320 pixel távolságra van egymástól a video memóriában. A vízszintes vonalrajzolás ennél lényegesen gyorsabb, mert ha megvan az aktuális sor, akkor egy MOVE pascal utasítással az új kép sorát be lehet oda írni. (Ezek a képpontok lineárisan egymás után helyezkednek el a videomemben.) Ezt az effektet is agyon lehet bonyolítani, és már nem is vagyunk olyan távol egy komplett demó elkészítésétől. A következő részben egy gyors kis scrollról lesz szó. A már bevezetett szokás szerint találtok a forrás lista sorai között még egy kis infot.

Vodka

```
const
MCGA     = $13;              { mcga video mód }
TEXT     = $03;              { text video mód }
VIDEOSEG = $A000;            { video szegmens cím }

f:    file;
rows: array [0..319] of boolean; { ebben a változóban jegyezzük meg, hogy melyik sor van már kint  }
ready: boolean;              { ha az összes kint van ready := true }
i:    word;
y:    word;
procedure setvideo(mode: word); assembler; { itt kapcsoljuk a video módokat } asm
  MOV AX,mode
  INT $10
end;
```

```
procedure loadpalette(fn: string);        { a palettát tölti be          }
var
  pal: array [0..767] of byte; s,o: word;
begin
  assign(f, fn);
  reset (f,1);
  blockread(f,pal,sizeof(pal));
  close (f);
  s := seg(pal);
  o := ofs(pal);
  asm
     MOV ES, s
     MOV DX, o
     MOV AH, $10
     MOV AL, $12
     MOV BX, $0
     MOV CX, $ff
     INT $10
  end;
end;
procedure load_to_screen(fn: string); { közvetlenül a képernyőre tölti a képet}
begin
  assign(f,fn);
  reset(f,1);
  blockread(f,mem[VIDEOSEG:0],64000);
  close(f);
end;
procedure show_I(fn: string);  { függőleges vonalakkal tölti be az új palettát }
var pic: pointer;
begin
  assign(f,fn);
  reset(f,1);
  getmem(pic,64000);
  blockread(f,pic^,64000);
  close(f);
  for i := 0 to 319 do
    rows[i] := false;
  repeat
    i := random(320);
    if rows[i] = false then
    begin
      rows[i] := true;
      for y := 0 to 199 do move(mem[seg(pic^) : y*320+i],
      mem[VIDEOSEG : y*320+i],1);
      ready := true;
      for i := 0 to 319 do
        if rows[i] = false then ready := false;
    end;
  until ready = true;
  freemem(pic,64000);
end;
procedure show_II (fn: string);  { vízszintes vonalakkal tölti be az új képsorokat }
var pic: pointer;
begin
  assign(f,fn);
  reset(f,1);
  getmem(pic,64000);
  blockread(f,pic^,64000);
  close(f);
  for i := 0 to 199 do
    rows[i] := false;
  repeat
    i := random(200);
    if rows[i] = false then
    begin
      rows[i] := true;
      move(mem[seg(pic^) : i*320], mem[VIDEOSEG : i*320],320);
      ready := true;
      for i := 0 to 199 do
        if rows[i] = false then ready := false;
    end;
  until ready = true;
  freemem(pic,64000);
end;
begin
  setvideo(MCGA);
  loadpalette('pal.pal');
  load_to_screen('pic_1.pic');
  randomize;
  show_I ('pic_2.pic');
  show_II ('pic_1.pic');
  readln;
  setvideo(TEXT);
end.
```

CD-ROM-BOLÓ

Szeretettel üdvözlöm azokat, akik a „Mit kíván a nép" c. szavazósdiban a CD-ROM-BOLÓ halálát kívánták. Sajnos fiúk, ez még eltart egy ideig, így ha nagyon zavar, lapozzatok!

E hónapban új taktikát vezetünk be: sok kód, kevés duma. Egy gondolat erejéig még visszakanyarodnék az áprilisi számhoz. Senki ne keressen Toshiba 320-as típusú CD-ROM olvasót, mert olyan nincsen. A szóban forgó egység 3201-es, bocs!

Kezdjük a korábban már beharangozott CDR_ IOCTL_ Outputtal. Különösebb magyarázatra nem szorul, felépítése ugyanaz, mint az Inputé, működése szintén, a különbség, hogy most nem bekérünk a CD-ROM olvasótól valamit, hanem utasítjuk, hogy tegye ezt vagy azt. Rá épülnek az olyan rutinok, mint az ajtó nyitás-zárás, lockolás meg még egy pár, amivel nem fogunk foglalkozni. Az ajtónyitást CD-ROM-os körökben Eject Disknek hívják (nálunk CDR_Eject Disk), a zárást Close Tray-nek (CDR_CloseTray), a lockolást, azaz az ajtó kinyitásának letiltását Lock/Unlcok Doornak (CDR_ LockDoor).

A kódhoz sok hozzáfűzni valóm nincsen, a működéshez igen. Egyrészt a múltkor már volt szó a mechanikusan nyíló ajtók problémájáról. Ez itt is aktív szerepet játszik, ugyanis az ilyen készülékek ajtaját nem lehet software-es úton kinyitni vagy becsukni, lockolni pedig egyáltalán nem. A másik megjegyzés az Ejecttel kapcsolatos: az MSCDEX dokumentáció szerint az Eject rutin megszünteti a lockolt állapotot, azaz ha netán letiltottuk volna az ajtó kinyitását, akkor nem kell az Eject előtt engedélyeznünk, mert ezt ő elintézi magától. Javaslom, mindenki próbálja ki otthon a saját környezetében! Ha általánosan felhasználható programot írunk, akkor jobb, ha engedélyezzük előtte az ajtó kinyitását; nem kerül semmibe, ellenben mindenhol működni fog.

A Device Status és ajtó állapotának kapcsolatát vizsgálhatjuk meg az e havi programmal (PCX-CDP9). Befolyásolhatjuk kívülről (kinyitom, becsukom) vagy belülről a (L)ock, (U)nlock, (E)ject, (C)lose és Esc billentyűkkel. (A program nem ellenőriz semmit, ezért ne ezen éljétek ki a tesztelési vágyatokat!)

Néhány szót még a CD-X-ről. Ha minden igaz, akkor megtaláljátok rajta a PCXCDU9 unitot, amelyben az összes eddig ismertetett CD-ROM kezelő eljárás szerepel, továbbá az összes PCXCDP programot, amelyek demonstrációs jelleggel készültek az egyes rutinok szemléltetésére.

The Richfielder

```
uses PCXCDU9,CRT;


var
  Ch     : Char;
  OStatus : Word;


begin
  ClrScr;
  OStatus:=0;
  Write('Status: ');
  repeat
    DStatus:=CDR_GetDeviceStatus;
    if OStatus<>DStatus then
    begin
      GotoXY(10,WhereY);
      ClrEol;
      Write('Door ');
      if Odd(DStatus)
      then
        Write('open ')
      else
        Write('closed ');
      if Odd(DStatus SHR 1)
      then
        Write('unlocked')
      else
        Write('locked');
      OStatus:=DStatus;
    end;


    if Keypressed then Ch:=upcase(Readkey);
    case Ch of
      'E' : CDR_EjectDisk;
      'C' : CDR_CloseTray;
      'U' : CDR_LockDoor(False);
      'L' : CDR_LockDoor(True);
    end;
  until Keypressed AND (Readkey=#27);
  WriteLn;
end.
```

```
(*****************************************)
(* CDR_IOCTL_Output                      *)
(*                                       *)
(* WRITE (IOCTL Output)                  *)
(*****************************************)
procedure CDR_IOCTL_Output (pXferAddr:
Pointer; pXferLen: Word);

type
  TIOCTLO = record
    ReqHdr  : TReqHdr;      { Request Header }
    Media   : Byte;         { Media descriptor }
    XferAddr : Pointer;     { Transfer Address }
    XferLen  : Word;        { Transfer Length in Bytes }
    StartSec : Word;        { Starting Sector }
    VolID    : Longint;     Ptr to Requested Vol ID }
  end;

var
  IOCTLO : TIOCTLO;

begin
  with IOCTLO do
  begin
    ReqHdr.HdrLen:=SizeOf(TIOCTLO);
    ReqHdr.SubUnit:=0;
    ReqHdr.CmdCode:=12;
    ReqHdr.Status:=0;
    Media:=0;
    XferAddr:=pXferAddr;
    XferLen:=pXferLen;
    StartSec:=0;
    VolID:=0;
  end;
  CDX_SendRequest(IOCTLO);
  CDR_Status:=IOCTLO.ReqHdr.Status;
end;

(*****************************************)
(* CDR_EjectDisk  IOCTL Output based functions *)
(*                                       *)
(* Eject CD-ROM from (open CD-ROM door or tray) *)
(*****************************************)
procedure CDR_EjectDisk;

type
  TEjectDisk = record
    CBC : Byte;
  end;

var
  EjectDisk : TEjectDisk;

begin
  EjectDisk.CBC:=0;

CDR_IOCTL_Output(@EjectDisk,SizeOf(EjectDisk));
end;
```

```
(*****************************************)
(* CDR_LockDoor   IOCTL Output based functions *)
(*                                       *)
(* Input                                 *)
(*    Lock : TRUE=Lock, FALSE=Unlock     *)
(*                                       *)
(* Lock/Unlock CD-ROM unit door          *)
(*****************************************)


procedure CDR_LockDoor (Lock: Boolean);

type
  TLockDoor = record
    CBC : Byte;
    Lock : Byte;
  end;


var
  LockDoor : TLockDoor;

begin
  LockDoor.CBC:=1;
  LockDoor.Lock:=Ord(Lock);

CDR_IOCTL_Output(@LockDoor,SizeOf(LockDoor));
end;


(*****************************************)
(* CDR_CloseTray  IOCTL Output based functions *)
(*                                       *)
(* Close CD-ROM drive door or tray       *)
(*****************************************)


procedure CDR_CloseTray;

type
  TCloseTray = record
    CBC : Byte;                { Control Block Code }
  end;


var
  CloseTray : TCloseTray;


begin
  CloseTray.CBC:=5;

CDR_IOCTL_Output(@CloseTray,SizeOf(CloseTray));
end;
```

Inter.net

Gopher

Nos, most már minden eszközünk megvan arra, hogy iszonyatos mennyiségű információt tároljunk és érjünk el Internet-en. Node, ki tudja ezt áttekinteni? A gopher egy módja annak, hogyan lehet ezt az adattömeget összerendezgetni. Nos, ki tudja, hogy lehet sok választási lehetőséget valami értelmes rendszerbe foglalni ? Helyes, menürendszerrel!
A gopher egy hipermenürendszer, amelynek ágain almenürendszerek és ezekből elérhető dokumentumok ülnek. Használata tehát roppant egyszerű: csatlakozunk egy gopher szerverre, erre megjelenik egy menü, ebből választunk, újabb menü, újabb választás és előbb-utóbb eljutunk ■ keresett információhoz. Mi ebben a nagy szám? Az, hogy egyes menüpontok mögött újabb gopher szerverek rejtőzhetnek, de erről nekünk nem kell tudnunk. Kiválasztjuk a „BME" menüpontot ■ magyar gopher főmenüben és ■ következő menü már a BME gopher szerveréről jön anélkül, hogy ezzel nekünk külön foglalkoznunk kellene. A menürendszer tehát elosztott, ha a BME gopher szerverén frissítik az információt vagy módosítják a menürendszert, az a világon azonnal megjelenik. Emellett a gopherek hálózata (a gopherspace) bármelyik pontjáról bejárható. Létezik ugyan egy főgopher a minnesota-i egyetemen, de ez csak annyiban fő, hogy innen garantált a gopherspace legnagyobb részének bejárhatósága. A gopher kliens (meglepetés, meglepetés!) általában a gopher paranccsal hívható. Ha van ilyen lehetőségünk, mondjuk azt *gopher hix.elte.hu*
és ezzel máris kapcsolatba léptünk egy intézménnyel, melynek neve Hollósi Information eXchange. Ez a szerver éppen Magyarországon van, de a HIX főhadiszállása New York. Hollósi Józsi az Internet egyik igen jó helyét hozta létre. A HIX-en e cikk írása pillanatában 10 levelezési lista –moderált és nem moderált– van, amelyeket azonban E-mail-en terjesztenek, ez lényegesen megnöveli az elérhetőségét. Ha érdekel, küldjünk egy üres levelet ■ help@hix.com címre és a HIX válaszolni fog. De vissza a gopherhez! A hix.elte.hu ugyan főleg HIX-es anyagokra koncentrál, de pillanatok alatt kijuthatunk a magyar gopher főmenüre , onnan pedig a világ minden tájára. Meglehet, minden elérhető, de a menük száma mégis a végtelen felé tart. A zűrzavarban Veronica siet segítségünkre, ha nem túl elfoglalt. Ez a szolgáltatás kulcsszavakat keres a teljes gopherspace-en.

World-Wide Web/Mosaic

A WWW a legújabb őrületek egyike. Ha unalmasnak találod ■ menük sokaságát, miért nem próbálkozol hipertext-tel? Aki nem tudja, mi az ■ hipertext, visszaküldve alapfokú egérkezelő tanfolyamra! Röviden: a hipertext az a divatos dolog, amikor a szövegben mindenféle bigyók vannak, amikre ráklikkelve csodák történnek: magyarázó szövegek jelennek meg, más lapra lépünk, vagy éppen egy rövid filmbejátszást láthatunk. A WWW pont ezt tudja: gigantikus elosztott hipertext-et valósít meg. Ezen dokumentum minden lapja más számítógépen lehet, és ■ szerverváltás automatikusan történik meg. A dokumentumban az egyes „forró pontok" mögött URL (Universal Resource Locator) hivatkozások vannak és a pont aktiválása a másik szerverre való átlépést jelent. Egy URL hivatkozás például így néz ki:
http://www.europe.ibm.com/client_server
Ez azt jelenti, hogy http kapcsolat (ez ■ WWW dokumentum neve) a www.europe.ibm.com szerveren (no ugyan, kinek a gépe ez ?) elhelyezett client_server dokumentummal.
Valójában mindez sokkal egyszerűbb! El kell indítani egy WWW klienst –ez sokféle lehet rendszertől függően. Az ismertebbek: lynx, cello, Mosaic, NetScape. Az első kettő szöveges módban működik, ezért korlátozott, miket tud megjeleníteni, az utóbbi kettő igazi grafikus környezetben futó program, amely megenged a szövegben képeket is vagy akár olyan térképeket, amelyeknek bizonyos pontjaira rá lehet klikkenteni és így válogatni.
A Mosaic jó kis adatforgalmat okozhat, Magyarországon ezért szöveges módú WWW kliens ajánlott. Ha a kliens fut, a WWW használata igen egyszerű. Mindig egy „home page"-en kezdünk, ez teljesen attól függ, hova kapcsolódunk eredetileg. Ezen az induló lapon hivatkozásokat fogunk találni a szövegben, rálépünk egy ilyen pontra, klikk és már repülünk is. Ha tudjuk a keresett hely URL címét, direktben is betáplálhatjuk. Jobb WWW kliens beteges mennyiségű egyéb szolgáltatást tud: ablakok kettéosztása, másolat az aktuális ablakról (clone), hogy továbbmehessünk a dokumentum megőrzésével, keresés az aktuális dokumentumban, stb. Példaként lássuk, hogy néz ki ■ világ (kép) a WWW-n keresztül.
A képeket Sun Sparc munkaállomáson futó Mosaic programmal nyertem. Nem kell sünt venni azonban, hogy WWW-zhessünk: például az OS/2 Warp-pal együtt jön a Mosaic kliens (ahogy minden egyéb Internet program is). Hogy ■ Linux-ról már ne is beszéljünk ...

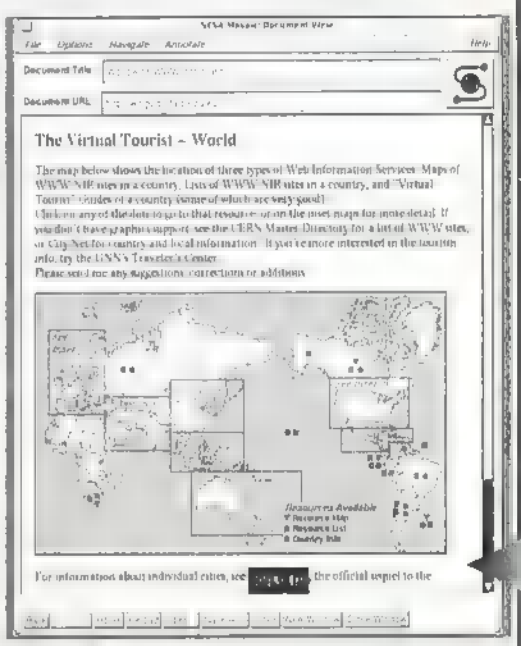
Gyakorlatban: Internet Hunt

1992. óta egy igen érdekes játék folyik a hálózaton, ez az Internet Hunt. A játék lényege, hogy elvadult vagy esetleg igen közérdekű kérdésekre kell válaszolni csak az Internet adatbázisai segítségével. Amellett, hogy szórakoztató, igen hasznos is, mert megmutatja, hogyan kell használni a Net-et felsőfokon. További információért egy mini Internet Hunt-ra küldöm ■ olvasókat a HIX gopher-re (3 menü a kezdőképtől). Itt inkább két 1994. júniusi kérdést/választ mutatok.
Kérdés: (Carol and Neil Enns) Most kezdtem használni az Internet-et és észrevettem, hogy az emberek mindenféle mulatságos szimbólumokat használnak a mondatok végén. Valaki azt mondta, hogy ezek arckifejezéseket szimbolizálnak. Van valahol egy lista róluk?
Válasz: (Chew Lip Ping) Veronica-val keresünk. (FILE) A Dictionary of E-mail Smilies (emoticons) Linkname: A Dictionary of E-mail Similies (emoticons) Filename: opher::/dunx1.ocs.drexel1.edu/00/mail/Emoticons
Kérdés: (Steve Harter, Simon Hernandez, Tom Hocking, Melanie Stallings) A gyerekem házi feladatában az „Alice Csodaországban"-ban szereplő állatokat kell használnia. Hallottam, hogy az Internet-en megtalálható a könyv. Kérdés: hol a könyv és legalább 6 állat neve a könyvből.
Válasz : (Team.Panix.Novice)
anonymous ftp : mrcnext.cso.uiuc.edu (128.174.201.12) fájlnév: pub/etext/etext91/alice29.txt
Hogy lehet kitalálni? Kezdjük Scott Yanoff „Internet Services List".gyűjteményével.
Adjunk ki egy „finger yanoff@ csd4.csd.uwm.edu" parancsot, hogy megtudjuk, hogyan szerezhetjük meg a listát!

Zárszó

Hogy tetszett? Nem hiszem, hogy lenne olyan ember, aki érdeklődési területét nem találná meg Internet-en, legyen az akármilyen speciális. S ha nincs, létre lehet hozni és közben találkozni azokkal az emberekkel, akik éppen ezzel foglalkoznak -akárhol a világon! S miközben ezt teszed, egyre jobban megismered a Net-et és sajnálkozva gondolhatsz ezen cikk szerzőjének csökevényes tudására. No gyerünk, lássuk a medvét!

Paller Gábor



A világ ■ WWW-n keresztül

Részlet a listából (ábra):

```
*LITERATURE/BOOKS
-Dartmouth Library
telnet library.dartmouth.edu ■ 129.170.16.11
offers:
Divine Comedy and reviews.                (connect dante)
Read/Find passages in the King James Bible  (select file bible)
Read/Find passages in Shakespeare's plays.  (select file s plays)
Read/Find passages in Shakespeare's sonnets (select file s sonnets)

-Leeds Db of Verse
telnet bcmsv.leeds.ac.uk ■ telnet 129.11.128.108
offers:  Database of Eng. poetry ■ the 17/18th c.
 (Login/Password: bcmsv)

-Project Gutenberg
ftp mrcnext.cso.uiuc.edu or ftp 128.174.201.12
offers: Many books in print and almanac files.   cd pub/etext

Ez az utolsó érdekesnek tűnik!

ftp mrcnext.cso.uiuc.edu
cd /pub/etext
dir
Ván itt néhány fájl tartalomjegyzék fájlok kíséretében.

mget *INDEX*

Ezeket átnézve rájövünk, hogy az, valóban hozzáférhető.
cd etext91
get alice29.txt

Még az illusztrációk is itt vannak!

cd /pub/etext/etext94
get algif10.zip
```

ARÉNA

Newland alias **Vlagyimir Levrov** a tripla oroszlán.

A viszontlátásra... Utoljára szeretném megemlíteni H. András levelét. A mi kis újságunk hasábjain, oh... mit mondok, lemezén megjelent ■ F-PROT: „Sziasztok! Azért írok, mert decemberben vettem tőletek egy lemezt, amin az F-PROT vírusvadász software van tárolva. A program novemberi, azóta eltelt már három hónap, tehát valahogyan frissíteni kellene. Nem tudom, hogy tőletek meg lehet-e szerezni az újabb verziókat, ha nem, légyszi' írjátok meg, hol, kitől és hogyan lehetséges a hozzájutás. ... A VB-t azért küldtem, hogy használjátok. A választ vagy lemezt előre is ezer kösz! Pá! András

UI: A lapban azért lehetne néha vírusozgatás... Nem tudjátok, miért tűnnek el file-ok a masináról, a dokik nem találnak fertőzést!?"

Köszönöm a VálaszBorítékot, használom... Az F-PROT megújulásáról legegyszerűbb, ha ■ forgalmazó céget kérdezed (név, cím a lemezen)! Az utóirathoz: ha nem csak kizárólag Te használod a gépet, azt egyetlen vírus-nyavalyázó sem ártalmatlanítja.

Utolsó előtti versenyzőnk jön:

„És most jöhet az áriázás:

Ván egy 386DX-em matematikai segédprocesszorral. Szeretnék ezzel kapcsolatban kérdezni valamit. Milyen előnyt jelent ez (mármint a segédproc.) a különböző programoknál? Mi ■ különbség a 486DX és 386DX között? (...) Volt szerencsém... (és remélem, hogy lesz a játékok során!)"

Hm, nekem is volt (220!) szerencsém, és olvastam leveled. A segédprocesszorról: vagy gyorsabbnak érzed a géped vagy nem. Huh! Attól függ milyen programokkal foglalkozol. Egyszerű – például mászkálós – játékok nem használják a matematikai segédprocesszort (magyarul FPU-t), míg a 3DStudio és az AutoCAD igen erőteljesen épít rá. Az FPU-t ugyanis külön utasítással kell vezérelni. Más a szorzást kijelölő utasítás kódja, ha azt egy FPU-val rendelkező gépnek adjuk, és más, ha csak egy egyszerű processzornak. Természetesen mindkettő ugyanazt az eredményt adja, csak ■ végrehajtási idők különböznek, úgy a tizede az FPU-s szorzás ideje! A 386DX egy 32bites szervezésű processzor, és a kivezetett busz is 32bites. A 386SX -ben a busz 16bites. Egyik sem rendelkezik segédprocesszorral. A 486DX is 32bites szervezésű, és tartalmaz matematikai segédprocesszort, míg ■ 486SX nem. Mivel a 3DStudio sokat kell számoljon, ezért FPU-s gépet szeret, különben halálra unnánk magunkat, mire elkészülne a munkánk.

A következő levélíró – szerencsétlenségére – valószínűleg lemaradhatott egyikmásik számunkról: „Tisztelt Szerkesztőség! Egy kérdést szeretnék feltenni Önöknek, melyre a lap hasábjain szívesen olvasnám a választ: KINEK KÉSZÜL EZ A LAP? (véleményem szerint az utóbbi időben a mélyvíz rovatainak olvasásához már tengeralattjárót kell kölcsönözni. A kezdeti szuper indulás ellenére a rovatok lassan teljesen érthetetlenné válnak egy átlagos felhasználó számára.)

Maradok hű olvasójuk. S. Ákos."

Szent oroszlán!?$#@% Természetesen NEKED is készül, ■ TE észrevételeid alapján. A mélyvízben pedig van segítő tenger-búvár, például Dr.Midi vagy TRf. Írj, szívesen segítenek (én sem értettem meg elsőre a „többváltozós függvények differenciál számítását" az Egyetemen).

Második levélcsoport ■ lemezes. Leslie és Egér a Marson, akarom mondani Dunai Péter művei.

„Na ide figyeljetek, nyomjátok ezt a hülye szöveget: ilyen jó az előfizetőnek, olyan jó az előfizetőnek. És akkor berakjátok ezt a játékot (persze a legértékesebb ajándék itt van...). Legjobb esetben másfél nappal később kapjuk meg a lapotokat. És így szerintetek van esélyünk a nyereményre?"

Ezen kívül hiányolta a lemezt is, amit küldött nekünk, hogy ezt-azt vegyünk rá.

Szolidan annyit kérnék, könyörögnék, hogy pici szerkesztőgárdánk még kisebb idejét ne terheljétek másolat kérésekkel. Esetleg egy-egy esetben jut rá idő. Sajnos egyelőre még shareware dolgokkal sem tudunk foglalkozni. Az Egér a Marsonnal teljesen igazad van, az áprilisi számban épp ezért volt egy hasonló játék, csak előfizetőknek!

„Legutóbbi számotokban írtatok egy cikket ■ sztereogramokról. Nagyon felcsigáztátok az érdeklődésemet. Eltartott egy ideig, amíg rájöttem ■ látás fortélyára. De azóta látok (ilyen képet is)! (...) Arra szeretnélek kérni, hogy ha egy mód van rá, küldd el nekem azt a programot, vagy ha nem shareware akkor azt, hol lehet beszerezni. (...) Nagyon kérlek... Leslie"

Hát az igazat megvallva hirtelen nem is tudom mivel készült a sztereokép, igyekszem megkeresni. De, ha megnézed a CD-ROM eladással foglalkozó hirdetéseinket, bármelyikben kapsz ilyen mágikus programot, ha nincs is a listában.

Először egy Dinka Inkával szeretném kezdeni: „Üdv mindenkinek?

A PC-X-et csak nemrég fedeztem fel (micsoda veszteség! – Newland) és nagyon meg vagyok vele elégedve (micsoda nyereség! – Newland). Ezért is gondoltam, hogy hozzátok fordulok néhány kérdéssel:

I. Nemrég kaptam meg az 'Inca II'-t, és egyből beindultam. Sajnos van egy rész, ahol nem jöttem rá a megoldásra.(...)

II. A Microsoft Asimov: Robots CD-t hol lehet beszerezni, és mennyibe kerül?

III. Lehet, hogy fázis késésem van, de a DOOM-ot még csak most kaptam meg. Na és persze nem akar elindulni... Ilyen szép feliratokat küldözget: „Insufficient DPMI memory" Na, most mit csináljak? Windows alól persze elindulna, de ahhoz 8MB RAM-ot kér, és ■ én gépem csak 4MB-os. Előre is kösz! Egy Dinka Inka@Hu. boríték. postaláda. Magyar Posta. Postás néni. postaláda."

Egyből látszik, hogy nem olvasod rendesen ■ InterNET rovatot! Tudhatnád, hogy a szöveges cím pont fordítva van elrendezve, a HU biztos a végére kell...

A CD-k áráról nem tudunk felvilágosítást adni. Próbálkozz meg hirdetőinknél! A DOOM baja pedig az, hogy túl sok minden ■ a memóriában egyszerre. Próbálj meg úgy bootolni, hogy nyomva tartod a Bal-Shiftet. Majd lépj ■ doom direktoriba, és indítsd el!. Esetleg használd a Memmakert, hogy legyen megfelelően felkonfigurált memóriád.

Először is sziasztok skacok! Kicsit olyan érzésem van, mintha feje tetején állna a szerkesztőség és én is. A meglepetés előkészítése azért nagyon megmozgatott minket. Tudvalevőleg a macskák (nagy-macskák) igencsak lusta természetüknél fogva nehezen bírják a nyüzsgést. De jöjjön az e havi e-mail és nem-e-mail termés. Rooarrr!

LZs Ware

486 DX-40 - 108500 Ft.+ÁFA
4 MB RAM 270 MB HDD
14" SVGA Color Monitor US Bill.
Normál Ház, 1.44 MB FDD
IDE+ 2S/1P, 512 KB Mon Vezérlő
2 év garanciával

486 DX2-66-114900 Ft.+ ÁFA
4 ■ RAM, 420 HDD
14" SVGA Color Monitor, US/HU bill.
Normál Ház, 1.44 MB FDD
IDE+ 2s/1p, 512 Kb Mon.Vezérlő
2 év garanciával

Vállalunk :
Általánydíjas karbantartást és javítást
Hálózat tervezést, építést
NOTEBOOK, LAPTOP javítást
Bármilyen típusú nyomtató javítását, karbantartását
Software hibaelhárítást
valamint segítünk kiválasztani az önnek megfelelő Hardware és Software összeállítást

Cím.: 1163 Budapest
Lillafüred utca 51.
Tel.: 06-30-405-319

HC HunComp

1116 Budapest, Mohai út 37. Telefon/Telefax: 209-2881

SZOMBATON IS NYITVA!

	ezer forint
SIMM 8b. 1MB/ 9b. 4MB/32b. 4/8/16/32 MB 70 ns.	**4.5/17/18.2/39/60/130**
Alaplap 486, 256c, 100 MHz: **ASUS** VL, ISA/PCI, VL, ISA/**HC486** VL, DX4	**19/26/13.8**
ASUS Pentium 66/75,90,100 MHz +IDE, I/O /486 DX4 SP3G+SCSI+I/O	**28.5/42.9/41.6**
Intel Pentium PCI 75-90-100 Plato/Zappa, Triton 4xEIDE 2xFIFO	**41.6/47.5**
CPU Intel 486DX2-50/2-66,4-75/4-100/P60/P75/P90/P100	**16.6/24.2/27.5/37.4/42.9/48.4/82.5/97**
CPU 486 Cyrix DX-40/2-66, AMD DX2-66/2-80/4-100	**14.3/17.8/18.7/19.8/28.6**
MiroCRYSTAL 20SD 1MB/2MB, 20SV 2MB, 40SV 4MB	**21.4/29.7/40/78.4**
Spea V7 Mirage 1MB/P64 1MB/2MB/Storm Pro 4MB	**15.4/23.8/30/115**
Spea V7 Mercury P64 2MB VLB v. PCI/Pro 4MB VLB	**48/96**
ATI Expression 2MB P64/Pro Turbo 2MB/4MB	**32/42/76**
Creative SB 16 SCSI-2 ASP/SB 16, MultiCD ASP/AWE32	**20/21/32.1**
Nokia 17" Trin 447M/**NEC** 2V 14"/XV 15" 1024	**159/49.9/82**
MAG 15"/17"S/21"F/Trust 14" 0.31/0.28 LR NI	**52/124/260/28/33**
AOC 14"SLR/HLR NI/DIR NI 1280x/15" SLR 1280x /17" HLR 1280	**30.8/33/35/48/96**
Sony Trin 15"SF/17"SF/17"EO/17"SEIT/20" EI 1280x	**80/148/160/178/297**
17" SPEA 1782 Trin/Magic 17" 1280x	**156.8/96**
Yakumo 1280 NI monitor 15"/17" Trin.21" új!	**50/123/250**
CD ROM Sony 55E/55S, **Mitsumi** AT 4xi/**Toshiba** 5301A **TEAC** Kit	**18/24.2/32/32/32**
CD-ROM 2xi/4xi **NEC, Toshiba** 3501/3601/SCSI	**18/46.3/48/49.9/32**
Colorado Streamer: 250/350/700MB /**QD2120,2120XL**	**21.4/28.5/45.3/1.4/2.8**
Floppy: 1.2MB/1.44MB/**BJ-105X** Lapadagoló	**5.2/4/8**
HDD WD AT: 420/700MB/1GB/1.2GB/2.5": 270/340/520/810MB	**24.2/39.6/49.9/52.8/35.2/40/69/79**
HDD Quantum AT: 540MB/730MB/SCSI 1GB/2GB/4GB	**29/33/85.8/160.4/220**
HDD Conner AT: 210/270/420/540/850MB/1.2GB	**18.7/20.9/24.2/29.7/41.8/47.5**
HDD 1GB SCSI Quantum, Conner, Fujitsu, IBM, HP/2GB HP, IBM	**85.8/160.4**
Adaptec SCSI-2: 1542 CF/2842 VL Kit/2940 PCI/2940 Wide Kit	**28/38/39/49**
Q-Logic Fast SCSI: ISA/VL/PCI/PCI-Wide	**26/34/38/45**
Cannon BJ 10sx/200/230 A3/330 A3/600E A4/800 A3	**30.9/41.6/57/99.8/79.2/192.4**
Epson LX300/LQ100/LQ1070/Stylus800+/Stylus color	**24.9/26.1/77.2/40.4/92**
HP DJ 1200c Postscript/1200C/560C/500C/540/320 Hordozható	**237.6/159/79/48.4/46.3/41.6**
HP LJ 4L/5P/4ML/4Plus/4M Plus/4V/4MV/Color ÚJ!	**80.9/142.6/173.4/221/312.4/319.6/460/1021.7**
HP ScanJet IICX/ 3P Mono ISA, PS2, MAC	**153.3/79**
HP DAT 35470 2GB/35480 8GB/1533A 16GB/90m/120m	**107.8/127.6/141.9/1.5/3.1**
Desktop /Monitor/Midi torony/Torony	**5.8/6.3/9.1/13.1**

KOMPLETT GÉPEK MEGRENDELÉS SZERINT!!!

Áraink ÁFA nélküliek, a változtatás jogát fenntartjuk!

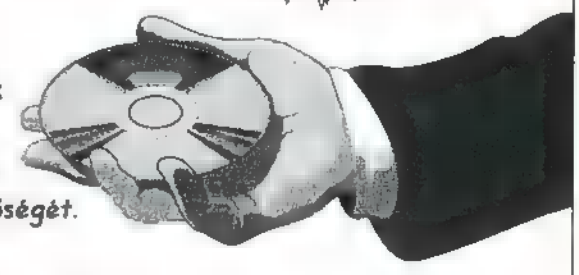
BEVEZETŐ ÁRAK !!!

DOOMSDAY COLLECTION 2.690,-

MAABUS 9.900,-

THE VIDEO-GAME SOLUTION CD 4.690,-

MUSIC GAME 6.600,-



Mi CD-ROM-on adjuk kezébe a tanulás, aszórakozás, a munka, a kikapcsolódás lehetőségét.

THE EDUCATIONAL DISK 2.690,-

SOUNDS OF MULTIMEDIA 2.690,-

THE SUPER ARCADE GAME SET 2.690,-

DREAMGIRL-THE X-RATED VERSION 4.990,-

Viszonteladóknak óriási kedvezmények !!!

VAR computer

1165 Budapest, XVI. ker.
Hunyadvár u. 56.
T: 252-26-92

Tengernyi SZOFTVER és CD-hegyek!

10 pack super value pack	6.000	~~6.500~~	lektor dos/win. 4.0		12.000
11-pack-megapak cd	6.000	~~6.500~~	linux 3 cd roms	3.000	~~4.500~~
5 star games cd	2.000	~~2.500~~	linux bible		5.000
astronomica cd rom		~~7.760~~	ms dos 6.22		7.600
beer home brewing cd	4.000	~~4.500~~	ms f. sim. japan sce.		3.880
berlitz think/talk french cd		18.610	ms f. sim. new york sce.		3.880
berlitz think/talk german cd		18.610	ms mozart 1.0		6.820
best of pc/win shw. cd	2.000	~~2.500~~	ms musical instruments		6.820
boris vallejo cd	6.000	~~6.500~~	ms space simulator 1.0		5.740
bsdisc (infomagic) cd	3.000	~~4.500~~	ms strauss 1.0		6.820
cd-rom workshop		5.000	ms stravinsky 1.0		6.820
cd7 system 7 super 3.0		8.010	our solar system cd	2.000	~~2.500~~
chessmaster 4000 turbo cd		3.000	plug-and-play linux cd	3.000	~~4.500~~
complete windows set cd	2.000	~~2.500~~	programmers rom cd	2.000	~~2.500~~
conan the cimmerian cd	3.000	~~4.500~~	recognita go-cr 2.1 win.		11.900
cyber race cd	3.000	~~4.500~~	selectware sys.6.2 cd	2.000	~~2.500~~
dr. communication cd	2.000	~~2.500~~	sh.ware overl.trio cd	3.000	~~4.500~~
dr. games for windows cd	2.000	~~2.500~~	sh.ware supr. win. cd	2.000	~~2.500~~
dr. windows cd	2.000	~~2.500~~	space and astr. cd	3.000	~~4.500~~
entertaintment (4cd set)	4.000	~~4.500~~	spt-gib hangos szótár		8.000
fate of the starlords cd	2.000	~~2.500~~	technotools cd	2.000	~~2.500~~
gst 1st design		6.750	tripleplay english cd	4.000	~~4.500~~
gst 1st press		7.430	tripleplay plus english cd		10.850
gst designworks ole2		14.850	tripleplay plus french cd		10.850
gst pressworks ole2		13.500	tripleplay plus german cd		10.850
helyes-e?/win 2.0		16.000	virtual tarot cd	6.000	~~6.500~~
home improvements cd		3.000	win platinum cd	2.000	~~2.500~~
just grandma and me cd	3.000	~~4.500~~	windows mate - gold cd	2.000	~~2.500~~
labyrinth of time cd	6.000	~~6.500~~	wing commander i+ii cd		7.000
learn to speak english cd		11.270	wing commander iii cd		10.980

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!
Ár ÁFA nélkül

Budapest XIII. ker. Jászai Mari tér 3.

SOFTINVEST
Tel: 269-4738
269-4737
Fax: 269-4720
201-8619
Lev.cím: 1391 Budapest
Pf: 218.

szoftver ABC

RADIUS MV.

Bp. VI. Vörösmarty u. 58/a (az udvarban)
NYITVA: Hétköznap 10-18
Irodai Tel.: 163-2458

CD-ROM LEMEZEK

7 napra hazaviheti !

Használt CD-k VÉTELE-ELADÁSA

BIZOMÁNYOSI ÉRTÉKESÍTÉS

Akár a legújabb CD-k 5-50% -al OLCSÓBBAN

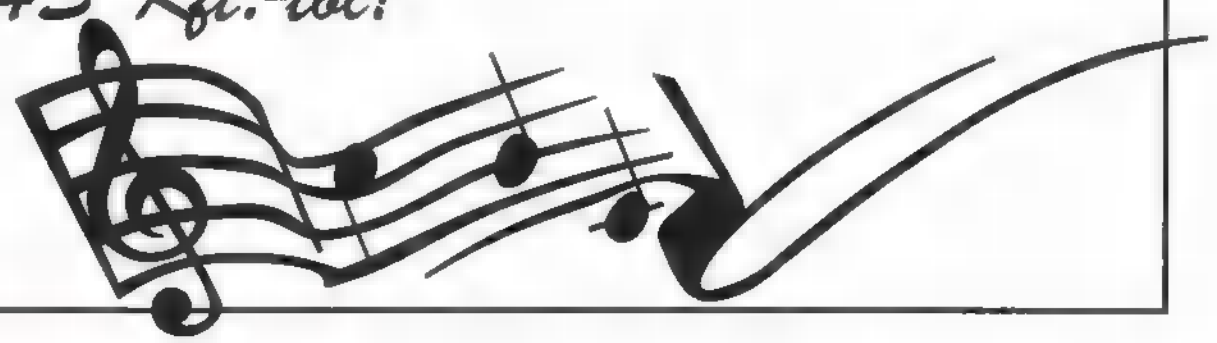
GRAFIXSHS Kft.

1106 Budapest, Jászberényi út 72. Telefon/Telefax: 262-5243

Új szoftver a Sound Blaster kártyákhoz!

Játszva tanulhatsz meg zongorázni a számítógéped segítségével. Nem kell hozzá más, mint egy Sound Blaster hangkártya és a vadonatúj Play-a-Piece program.

Csak a Grafix SHS Kft.-től!



Novell NetWare 4.1

beépített TCP/IP támogatással !

A jól bevált NetWare szolgáltatások, hálózati adminisztrációs és menedzsment eszközök fejlesztése mellett most kibővített protokoll (NetWare IP) és SFT III lehetőségeket kínál, mindezt

NetWare 3.12 áráért!

Új Novell hálózatbővítési kostrukció!

Ezentúl additív licence vásárlással a hálózatba kapcsolt munkaállomások számát akár ötösével is növelheti.

Érdeklődjön irodánkban, keresse viszonteladóinkat!

WALTON NETWORKING LTD.

Walton Networking Kft.
H-1077 Budapest, Almássy tér 2.
Tel.: 267-9006, 267-9007,

Szegedi Iroda
6723 Szeged, Sándor u. 1.
Tel/Fax: (62) 490-424

NOVELL

FEFO COMPUTER

IFABO'95 A/109 stand

386SX-PENTIUM
PowerPC

■ Composite-Video és S-Video bemenetek ● Composite-Video és S-Video kimenetek ● real-time video digitalizálás és lejátszás ■ 384 x 288 PAL, SECAM / 320 x 240 NTSC video digitalizálási felbontás ■ teljes méretű video lejátszás ■ 25/30 fps sebesség Motion-JPEG real-time hardver kompresszióval ● TrueColor ■ Adobe Premier, Video-Studio szoftverek

Apple Macintosh
számítógépek teljes választéka
a Krisztina Krt. 11. alatti
üzletünkben

miroVIDEO eszközök:
- DC1 (video capture)
- DC1 (avi capture & playback)
- 20TD (avi playback, VGA, TV tun.)
- 20PV/40PV (avi playback, VGA)
- Mouse (anal./digit. video control)
- Converter XTV (VGA to TV)
- 12PD (avi playback, VGA)

jön DC2 (full S-Video 400 line, PCI)
jön MP1 (CD-I standard MPEG player)
jön 20SV/40SV (avi playback, VGA)

FEFO KFT.
1073 BUDAPEST, [illegible] u. 6. T: 267-8980 F: 267-8958,
1122 BUDAPEST, KRISZTINA KRT. 11. T+F: 155-0047
7621 PÉCS, MUNKÁCSY U. 9. T: (72) 326-186

Gem

GEMOFIS KFT.
Budapest XIV. Hungária krt. 131.
Tel / Fax: **12-11-539**
GSM: (06-30)-**428-132**

AutoCAD LT for Windows	58.800
AutoCAD R12, [illegible] 13 Akció!	**Hívjon!**
Borland C++ 4.5	64.760 / 27.410
Paradox for Windows 5.0 / 4.5	31.720 / 13.900
DBase 5 DOS / Windows promo!	19.300
Clipper 5.2 D	27.800
Clipper 5.2 D+Exosp.+dBfast / CaTools	36.040
Corel CD Creator (CD író software)	**28.400**
Corel Draw 5 CD spec / upgr. Corel 4-ről	53.240 / 30.190
Corel 3 spec. / Corel 4 spec.	14.000 / 19.900
IBM OS/2 3.0 War+Win floppy / CD	22.950 / 20.380
[illegible] OS/2 3.0 Warp CD	**12.000 / 8.380**
Lotus 123 for Win 5.0 EE vagy magyar	29.040 / 17.360
MS Access 2.0 angol/magyar	43.240 / 16.750
MS DOS 6.22	6.840
MS Windows 3.1 Hun vagy EE	13.180
MS Win 3.11 for workgroups EE	13.180
MS Foxpro 2.6 Win / DOS	12.870 / 2.590
MS Office 4.2 magyar / angol	**50.000 / 59.500**
MS Office 4.3 magyar / angol	**68.000 / 78.510**
MS Visual Basic 3.0	17.470 / 6.380
MS Works 3.0 magyar	12.190
Novell DOS 7	12.000
Norton Commander 5.0	**11.550**
Norton Utilities 8.0 spec.	**15.000**
Quatro Pro 6.0 / Quatro 5.0	42.110 / 8.120
Watcom C/C++ 10.0 (32 bit) CD	34.850
HP LaserJet 4L / DeskJet 520	95.000 / 44.820

Az árak készpénz fizetésre vonatkoznak és nem tartalmazzák az ÁFÁ-t. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

ÉSZ KÉP MULTIMEDIA CENTER
1065 Bp., Lázár u. 19.(Belvárosban, az Opera mögött) Tel/Fax:131-3502, 131-3503, 131-3504

CREATIVE PCalkatrészek

SB 2.0 + hangszóró	7.500
SB 16VE	15.000
SB 16PRO	20.200
SB 16PRO ASP	25.000
SB AWE32 ASP	40.900
Video Blaster SE100	33.600
Video Blaster RT300	53.800
Video Blaster MP400	40.400
Video Blaster 3DO Blaster	59.800

GRAVIS

Ultrasound	17.200,-
Ultrasound MAX	28.800,-

CYRIX 486DX2-66	14.170
CYRIX 486DX2-80	17.270
AMD 486DX4-100	28.900
[illegible] CD-ROM 2x	16.800
MITSUMI CD-ROM 4x	26.260
Conner 270MB HDD	17.910
Quantum [illegible] HDD	21.620
Quantum [illegible] HDD	25.230
Western D. 730MB HDD	33.530
ST 1GB HDD [illegible]	45.860
14" monitor Daewoo .39	22.930
14" monitor Sunshine .28	26.650
14" monitor Sunshine LR	28.440
15" monitor Peacock LR,NI	42.180
ACER billentyű angol/magyar	2.290

CD ROM

Doom 1-2: 7.300	Magic Carpet: 7.200	Ghosts: 6.100
Alone 3: 7.300	Kyrandia III: 5.500	Creature Shock: 8.000
Dark Forces: 9.100	Battle Bugs: 4.800	Cyberia: 7.100
Inferno: 7.600	System Shock: 7.300	Rise of robots: 4.800
Hell: 4.900	New Lemmings: 5.900	Armored Fist: 6.000

Minden konfiguráció tartalmazza: Ház, [illegible] RAM, IDE+, Billentyű

KONFIGURÁCIÓK	270 HDD	420 HDD	540 HDD	1GB HDD
486DX-40, 1MB VGA, 1.2+1.44				
színes SVGA 0.28	112,570	116,250	119,810	140,220
színes SVGA LR	114,190	117,870	121,430	141,840
színes SVGA LR, NI	116,680	120,350	123,910	144,330
486DX2-66, VLB VGA, VLB IDE, 1.2+1.44				
színes SVGA LR, NI 14"	131,020	134,690	138,260	158,670
színes SVGA LR, NI 15"	142,790	146,460	150,030	170,440
színes SVGA LR, NI 17"	193,790	197,460	201,030	221,440

Áraink ÁFA nélküliek, egy év garanciát tartalmaznak. Az árváltozás jogát fenntartjuk.

Genoa SYSTEMS CORPORATION

GRAFIKUS KÁRTYÁK
MULTIMÉDIA

DESIGNED IN USA

WindowsVGA24 Turbo+ — **17 500 Ft**
1MB DRAM (2MB-ig bővíthető), ÚJ Cirrus Logic CL-GD5429 chip
640x480 @100Hz-ig, 16.8M szín, 800x600, 1024x768, 64.000 szín
DOS és WINDOWS gyorsítás, Energiatakarékos üzemmód, VESA

PHANTOM 64 — **31 900 Ft**
2MB DRAM, S3 Vision 864 chip, 64-bites chip, VESA kompatibilis, Green funkciók
640x480 és 800x600, 16.8M szín, 1600x1200-as felbontásig, 256 szín
640x480 @106Hz, 800x600 @91Hz, 1024x768 @84Hz, 1280x1024 @75Hz-ig

VIDEOBLITZ III AV — **2MB- 54 900 Ft** / **[illegible] 80 900 Ft**
4MB VRAM, S3 Vision 968 chip, 64-bites chip,
1280x1024-ig 16.8M szín @76Hz-ig (4MB-tal), 1600x1200 @72Hz, 64.000 szín
MPEG, AVI, INDEO stb. video formátumok gyorsítása, Új ProPilot software

G-Vision DX — **67 500 Ft**
1MB DRAM (2MB-ig bőv.), 64-bites VL-buszos grafikus vezérlő és egy MPEG lejátszó egy kártyán. VideoCD, CD-i, stb. filmek lejátszása.

Turboexpress alaplap — **19 [illegible] Ft**
486DX, DX4-ig bővíthető alaplap, 256k cache, 3VLB. SIS471 chipset,
AWARD Bios, Green funkciók

COMPUTEREK
PERIFÉRIÁK
PLOTTEREK
HÁLÓZATOK
SZOFTVEREK
ALKATRÉSZEK

Minden kártyához ingyenes driver frissítés !

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK !

MIKROPO COMPUTER

ÁRAINK AZ ÁFÁ-T NEM TARTALMAZZÁK !

1065 Budapest, Nagymező u. 51. • Tel: (361)-153-0111 • Fax: (361)-269-0151

Dr.MIDI

Doktor MIDI jelentkezik, és tulajdonképpen ott folytatjuk, ahol a múlt hónapban abbahagytuk, az egybeépített dalszerkesztő-hangfelvevő programoknál. Ennek az ■ nyomós oka, hogy új fejlemények keletkeztek az elmúlt hetekben e téren, melyekről feltétlenül meg kell emlékezni.

Két nagymenő software-es cég is jelentkezett dalszerkesztőjének hangfelvétellel bővített verziójával, ráadásul egészen megfizethető áron. A Steinberg, a jól ismert Cubase programok atyja, a már piacon lévő Cubase Audio for Windows-t adaptálta – sokak nagy örömére – Windows kompatíbilis kártyák népszerű táborára. A Cubase Audio eddigi verziói csak a több százezer forintos Yamaha CBX-D5 jelű, borzalmas nagy tudású (két komplett stúdióeffekt-processzor van beleépítve!) külső hard diskes rögzítődobozt támogatták, most azonban ■ cég egy merész húzással a kisebb pénzű felhasználókat célozta meg. Akinek viszont még így is drága a mulatság – a Cubase Audio software önmaga egyedül mintegy 150 ezer forint –, az választhatja a Cubasis Audio nevű, valamelyest csökkentett változatot, amelynek egy valódi felhasználóbarát árat ígértek. Mind a két programban a 64 MIDI-sáv mellett 8, azaz nyolc hangsávot rögzíthetünk (persze csak kettesével, mert a hangkártyának csak annyi bemenete van, és őket – mármint az audiokat – a processzor kevergeti össze, valós időben. Ahhoz, hogy ez sikerüljön is, természetszerűleg izmos gép kelletik – 386-osról ne is álmodjunk, azon az Audio nélküli Cubase is kihagy, de a 486-osok közül is inkább DX4 (ha ■ gépteljesítmény elégtelen, kevesebb audiosávval kell beérnünk). Ha viszont a program jól fut, akkor nagy a havaj: a megszokott Cubase-Arrange ablakban ■ szokásos dobozok közül elsőre ki sem derül, hogy melyik rejt hangot és melyik MIDI-szekvenciát. Egyformán lehet őket pakolgatni, vagdosni, ragasztgatni. Különbség csak akkor jelentkezik, ha szerkesztésre hívjuk le valamelyiket; ekkor MIDI-sávnál a szokásos kotta- vagy eseménylistás editorablak, audionál pedig Wave for Windows-szerű hangminta-szerkesztő nyílik. És hogy ki lesz a Cubase ellenfele audio ügyben? Nem más, mint a szintén régi kedves ismerős, a Musicator, aki a tavasszal saját audio verzióját is bedobta ■ köztudatba. Aki bővebbet óhajt tudni, legyen résen!

Olvasói levél érdeklődik a Mediavision ProAudioSpectrum 16 hangkártya mibenléte, tudása, jellegzetességei felől. Hát igen... a kártya legfőbb érdekessége, hogy nincs semmi érdekessége, tulajdonképpen közönséges SoundBlaster 16-klónnak tekinthető. Amiért mégis említésre érdemes, az a piacra dobásának időpontja: mintegy háromnegyed évvel megelőzte az eredeti SB16-ot! (Itt most nem arról a közmulatságot okozó esetről van szó, ami a SoundBlaster 16 bemutatója után történt: egy pesti bolt „szakemberei" ránéztek egy SoundBlaster Pro-ra, látták, hogy 16 bites adatbusza van – nahát, ez egy 16 bites hangkártya! – kiáltottak fel, és vadul hirdetni kezdték, hogy 16 bites SoundBlaster náluk már 9 hónapja kapható.) Az első ProAudioSpectrum 16 után még évekig jöttek újabb verziók, akárcsak az SB16-ból: SCSI, Sony CD-interfészes modell, a Pro Audio Studio kártya, ezek mind-mind ugyanannak a témának a variációi. SB-kompatíbilitásuk meglehetősen szomorú emlékként maradt bennem, a 7th Guest-ben ugyanis egy ponton hangilag teljesen lefagyott vele, ezt viszont tendenciózusan tette. Visszatérve a Mediavision cégre, érdekességként említhető, hogy nálunk igazából senki nem képviseli komolyan ezt a most már nagy múltú multimédiás céget, amelynek az amerikai piacon meghatározó szerepe van.

Hangkártyaműfajban például, ha nem is a ProAudioSpectrum 16, de van tőlük érdekesség, például a Korg chipkészletet tartalmazó WaveBlaster-kompatíbilis modul, vagy az az egyelőre csak időnként felröppenő hír, hogy a cégnél hangkártyákon alkalmazható, fizikai modellezésen alapuló virtuális szintetizátorchip fejlesztése van folyamatban.

Rá is férne a hangkártyapiacra valami újdonság, mert a tavaszi vásári szezonban nem sok újat láttunk. Egyetlen gyártó sem jelentkezett számottevő újdonsággal, az Advanced Gravis új szuperkártyájáról is csak pletykaszinten lehetett hallani, az év vége előtt nem valószínű, hogy bármi is lenne belőle. Látni csak ■ Digidesign-tól (lásd: jó drága hard diskes rögzítők) láthattunk egy olyan PCI-buszos hangkártyát, amelynek az a specialitása, hogy 8 be- és 8 kimenete van (tehát ez sem kimondottan játékra, hanem többsávos felvételek készítésére való).

Doktor MIDI állja a sarat, levelezés szempontjából semmiképp ne kíméljetek, sziasztok.

GG

Varázslat a CeBIT-en...

Alig pár napja ért véget a világ legnagyobb számítástechnikai kiállítása, a CeBIT. Gyorsan pennát ragadtam, hogy megosszam veletek élményeimet, de a sok beszéd helyett jöjjön a MULTIMÉDIA...

A kiállításon kitüntetett szerepet kapott a multimédia. A két pavilon (Halle 8, 9) felé akkora tömeg áramlott, hogy horgonyt kellett vetnem, hogy egy helyben tudjak maradni.

Újdonság volt a YAMAHA hangkártyája. Rengeteg olyan hangmódosítást kínál, melyet az eddigiekkel csak nehézkesen vagy egyáltalán nem lehet megoldani. Példaként említhetem a delay, flanger, kórus, reverb és még számtalan más hangzást, amit MIDI csatornánként külön lehet programozni! Mivel a general MIDI nem támogatja az ilyesféle közvetlen beállításokat, az XD MIDI (extended) szabvány nyelvén is ért a kártya, melyet már egyre több MIDI program (pl. CuBASE) támogat. Ezzel a megoldással lőttek a kártyafüggő system exclusive üzeneteknek... Átevezve a video területére, de maradva először a állóképek birodalmában, ámulattal néznem a Bryce 2D-3D „mindent tervező" program (KAI) demoját. Aki ismeri a KAI's Power Toolst, sejtheti miről lehet szó. Ebben a programban rengeteg textúra, anyagminőség, színhatás és speciális effektek segítségével tervezhetjük meg 3D-s objektumainkat, melyeket tetszőlegesen helyezhetünk el a „térben". A domborzat-editorral fraktál hegyeket, völgyeket teremthetünk és plazmafelhőinknek még azt is megmondhatjuk, hogy naplementét szeretnénk, vihar előtt. Végül, hogy kitörjünk az állóképek „egyhangúságából", animációt is készíthetünk. Az MPEG kártyák uralták a piacot, szinte teljesen kiszorították a tavalyi CeBIT-en még hemzsegő M-JPEG kártyákat. (Nagyon sajnálom, hogy Multimédia sorozatomban még nem tartok ennél a résznél.) Az MPEG 1 szabvánnyal 352x288-as mozgóképet varázsolhatunk a monitorunkra, ami persze nem valami nagy, de az újabb grafikus kártyák hardver zoomjával azonnal négyszeresére nagyíthatjuk a képet (640 x480) és ez már majdnem a PAL szabvány. A clipek 25 fps-sel pörögnek (NTSC-ben 30); ez már tutti... Valószínű, hogy jó darabig elegendő lesz a felhasználók számára. Az MPEG kártyák tehermentesítik a processzort, azaz még egy 386 SX-en is megy a movie, mert csupán 150 kB/s-ot kell kihoznunk a winchesterből és a buszon a kártyáig eljuttatni, miközben a CPU vígan nyaral. Ez az úgynevezett overlay technika: a grafikus kártya kimenő jelét az MPEG kártyába vezetjük, ami az előre meghatározott overlay területre rákeveri

a saját jelét, azaz az MPEG videot. Problémák szép számban adódnak, mivel ezt az MPEG videot nem tudjuk editálni (ez a fájlformátumból adódik, lásd a multimédia rovatban később). A nagy robbanás azonban az, hogy egybeépítik a grafikus és az MPEG kártyát és mindkettő a frame bufferbe ír. Ez egy nagyon elegáns megoldás, mert így a frame buffert matató grafikus processzorral a video felett is uralkodhatunk. Ennek a módszernek inlay vagy shared frame buffer a neve. A kártyák általában az S3 cég Vision868, 968 chipjén alapulnak és pl. a Miro, a VideoLogic, a Matrox stb. már gyártja őket. Ezek a kártyák általában drágábbak, mint a szokványos grafikus kártyák, de fantasztikus dolgokra képesek. Ha nincs hardver MPEG dekompresszorunk, akkor sem kell aggódnunk, mert komolyabb gépeken szoftverből is megy a buli. A dekompressziót a CPU végzi, a nagyítást viszont már a grafikus kártya hardverből. Az eredmény elég tisztességes. Ekkor persze a processzornak már nincs sok ideje nyaralásra. De hogyan lehet Windows alatt gyors megjelenítést produkálni, ha egyszer a BitBlt a GDI szülötte, ami köztudottan nem gyorsvonat? A Microsoft és az Intel megegyeztek a DCI interfészben, ami szépen megkerüli a GDI-t és közvetlenül a frame bufferbe ír.

Nesze neked koncepció, de legalább gyorsabb, mint nélküle. Ehhez persze a kártyának is érteni kell DCI-ul! Megszédülünk, ha a sok MPEG megvalósítást átnézzük. A CD-i-t összeházasították az MPEG-gel, így, ha nincs is számítógépünk, akkor is élvezhetjük a filmeket. Ezt a videot „.DAT" kiterjesztéssel látták el, és csak a tartalomjegyzéket tudjuk beolvasni a CD-ről, a többi a CD-i driver dolga. A Video CD szabvány ennél már intelligensebb és méltán „.MPG" a kiterjesztése. Létezik még az OpenMPEG szabvány, ami nem köti ki a 352x288-es felbontást, így a játékírók előszeretettel alkalmazzák. Nem említettem még a tömörítést, ami szükséges ahhoz, hogy előállítsuk az MPEG fájlokat. Ha nem fontos az idő, akkor szoftverrel is tömöríthetünk naphosszat, de ha real-time tömörítésre van szükségünk (live recording), akkor igen csak mélyen kell a pénztárcánkba nyúlnunk.

Nagy az érdeklődés a telekonferencia rendszerek iránt, melyekkel távoli résztvevők láthatják, hallhatják egymást, ha rendelkeznek számítógéppel, kamerával és mikrofonnal. A szegényember telekonferenciája telefonvonalon érkezik és ezért nem is igazán élvezetes a video része, inkább csak élvezhetetlen. A komolyabbak ISDN-t is használnak, amelyen egy vagy két 64 kbps csatornát foglalnak el. A video általában MPEG-gel vagy H.261-gyel van tömörítve és overlay kártyával jelenik meg a képernyőn. A tutti megoldás az ATM, melynek ára azonban olyan borsos, hogy még csak kísérleti hálózatokat építettek. A telekonferencia nem csak abból áll, hogy egymás pofájába bámulunk és szövegelünk, hanem használhatunk egy ún. Whiteboardot is, ahol közösen szerkeszthetünk dokumentumokat is.

Indul a VOD (Video on Demand) Boom is, hiszen nagy nagy videoszerverekkel érdemes összekötve lenni, akár üvegszállal vagy hagyományos koaxszal is. Otthon csak egy dekóder és egy távirányító szükséges, és a menüből választhatunk, hogy melyik filmet akarjuk megtekinteni TV-nken, ami azonnal (legrosszabb esetben 10 percen belül) indul is. Ehavi kérdésünk: miért a 10 perc? Megszűnik tehát a videotékába járás, és örök a minőség, és ha nem tetszik a film, akkor 3 percen belül még bérmentve lelőhetjük. A helyzet komolyságát mutatja, hogy olyan mamutcégek mint HP, IBM, Oracle, Alcatel, Digital, Silicon Graphics is keményen dolgoznak a témán. Nem hiába, a fogyasztói társadalom...

Dr.Doktor
szenti@is.twi.tudelft.nl

Végre! Most már én is elmondhatom magamról, hogy „grűnes" gépem van, ugyanis beraktam a CD meghajtóba az MDI „Nagy Zöld Lemezét". Már a csomagolása is ■ környezetvédelmi szempontokat hangsúlyozza, borítója erősen „újrapapír" színű. Alatta egy nagy, papírpocsékoló kartondoboz található, amelyben kartonbetétbe ágyazva találjuk a CD-t, mellette pedig színes brosúrák kelletik magukat.

Mielőtt bárki is felszólalna, ezek is 100 %-osan újra felhasznált alapanyagból készültek.

A CD egy ismeretterjesztő multimédiás anyag, melynek fő témája környezetünk rohanó ütemben való károsodásának lassítása, megállítása. Szó (és kép) esik ■ ipari szennyeződésekről, az ózonlyukról, annak kialakulásáról és káros hatásáról, az üvegház-hatásról, az erdőállomány vészes csökkenéséről, a savas esőkről s az egyes állatfajták kihalásáról. E globális problémák megoldásához hasznos tanácsokkal lát el, illetve ismerteti a már kidolgozott, alkalmazott technológiákat, azzal a nem titkolt szándékkal, hogy akinek, inge, ■ bizony vegye is magára. Hallhatunk a környezetszennyezés visszaszorítására tett erőfeszítésekről, az alternatív energiahordozókról (atomenergia, szél-, nap-, vízierőművek), ■ hulladék anyagok újra felhasználásáról. (Érdemes azt is megvizsgálni, hogy egyes esetekben az újra felhasználás több energiát követel, mintha teljesen újat állítanék elő. Vagyis takarékoskodtam ■ nyersanyaggal, de esetleg hozzájárulok ■ környezetszennyezéshez, ha széntüzelésű erőmű lát el energiával...) Tájékozódhatunk a környezetbarát termékek előállításáról és forgalmazásáról (aeroszolos készítmények, ólommentes benzin, sőt, műanyag helyett papírból készült tojástartók). Előkelő helyet foglal el a témák között az állatok védelme, kipusztulásuk megakadályozása.

A témákat látványos képekkel illusztrálják, hatásosan állítják kontrasztba a gyönyörű tájfelvételeket az emberi környezetrombolás brutálisan realisztikus fotóival. A képek által kiváltott érzelmeket felnagyítják a számértékek s diagramok. Ezek mind arra hivatottak, hogy kapjon már észbe az emberiség, különben ■ sokáig lesz lakható élettere! A részletes kommentárok, magyarázatok mellett neves szakértőket, tudósokat is meghallgathatunk egy-egy témakörben.

Elrettentésképpen egy külön pontban megnézhetjük az összes ide kapcsolódó grafikont, amelyeket, ha elkezd értelmezni az emberfia, hát hamar megbánja azt is, hogy ő maga erre a világra jött! Ezért is tenném kötelezővé a Big Green Disk megvásárlását és rendszeres tanulmányozását vállalati, önkormányzati vezetőknek és mindazoknak, akik tevékenyen hozzájárulnak környezetünk módszeres tönkretételéhez, akár nyerészkedésből, akár tudatlanságból, nemtörődömségből, lustaságból vagy rosszindulatból! Sajnos a téma nagysága és komolysága nem csak egy CD-t képes megtölteni adatokkal, információval, de ne várjuk meg a következőt (hátha már nem lesz mibe csomagolni!), vegyük ezt figyelmeztetésnek! Mi is, egyenként mindenki, figyeljünk egy kicsit oda környezetünkre! Köszönöm gyermekeink nevében is!

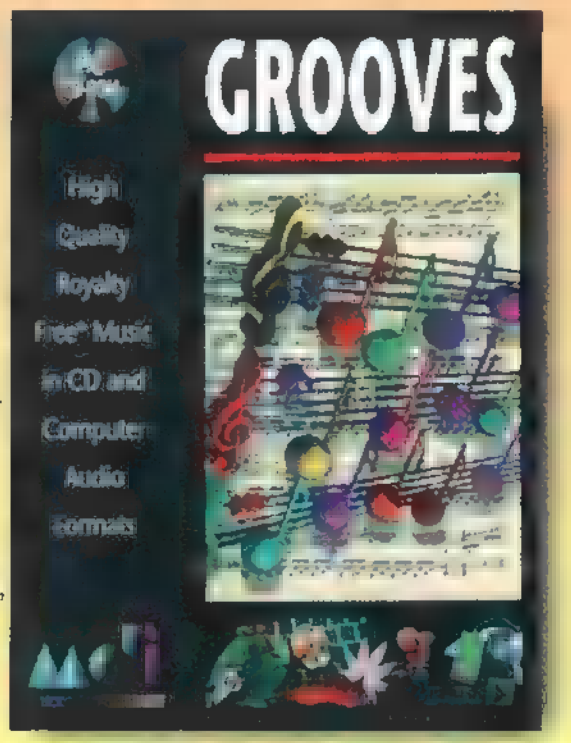
Big Zoo

A multimédia előretörése rászoktatott minket, felhasználókat, hogy kicsicsázzuk Windows alatt elkövetett dolgainkat. Hatalmas hangminta-gyűjtemények forognak közkézen, mindenféle ismert szövegekkel, hangeffektekkel, amelyek állandó jelenléte és megszólalása egy idő után bizony idegesítő lehet. Ha mégsem akarunk ezekről teljesen lemondani, akkor itt a lehetőség, hogy kicseréljük megunt hangjainkat valamilyen kellemes zenei bejátszásra.

A Grooves CD teljes anyaga ilyen célra felhasználható zenerészletekből áll, melyek – mivel nem létező darabokból származnak és kifejezetten erre a célra lettek írva – szabadon alkalmazhatók munkáinkban. Ez az ismeretlenség arra is jó, hogy csak később kezdjük el megunni. A kívánt mű kiválasztásához egyszerű kezelőfelület nyújt segítséget, melyben kategóriákra van osztva az anyag, mint például modern, jazz/ blues, zenekari/ klasszikus stb. Az egyes kategóriákból több hasonló is van, ezek között a darabok hossza tesz különbséget. Ez taktusokban került meghatározásra, némelyik akár másfél percig is eltart. Az egyes kategóriák még tovább oszthatók. Ezeken belül helyezkednek el ■ zeneszámok, ezáltal kényelmesen ki tudjuk választani ■ kívánt stílusú művet. Lehet, hogy egy kicsit nehézkesnek tűnik a dolog, de 90 darabból közvetlenül válogatni valamivel macerásabb. A kiszemelt művet egyből meg is hallgathatjuk, mialatt információt kapunk az elhelyezkedéséről, hosszáról, tempójáról. Több számot kiválasztva listát is gyárthatunk, melynek elemei szép sorban elhangzanak. Sajnos ezt a listát nem tudjuk lementeni, de ■ program fő célja csak a kiválasztás. A CD-n a darabok audio track és WAV formátumban egyaránt megtalálhatók. Azt hiszem, mindenki ismeri a kétféle mód előnyeit és hátrányait. Az itt található WAV file-okkal csak az a gond, hogy – valószínűleg helytakarékosságból – 22 KHz mono formátumban kerültek rögzítésre, ami magában nem lenne baj, de szerintem zajosak. Remélem, senkinek sem sértem meg a szerzői vagy egyéb jogát, de ajánlanám ■ újra digitalizálást (hiszen erre a célra készült a CD), ha jó minőségű hangkártyánk van. Még jobb eredményt kapunk, ha egy közvetlen CD track másoló programot használunk (pl.: CD Grab Pro), ■ utána ízlés szerint megszerkesztjük az állomány.

A doboz felirata szerint az összes számot profi stúdiózenészek játsszák, ami biztosítja a kiemelkedő zenei élményt. Azt már csak kötözködésképpen jegyzem meg, hogy némelyik hallgatása közben olyan érzésem volt, mintha MIDI hangszerek játszanának, ugyanis nem éreztem életet a szólóhangszerekben. Ez azonban csak az én személyes véleményem, ■ ezzel együtt is nagyon tetszettek a darabok. A válogatáson érződik az amerikai zenei kultúra hatása. Ha valaki rövid, frappáns multimédiás illusztráló zenéket keres, bátran ajánlom neki ezt a CD-t. Ha valaki a számokat esetleg üzleti célra használja, ne felejtse el megemlíteni, hogy honnan is származnak.

Big Zoo

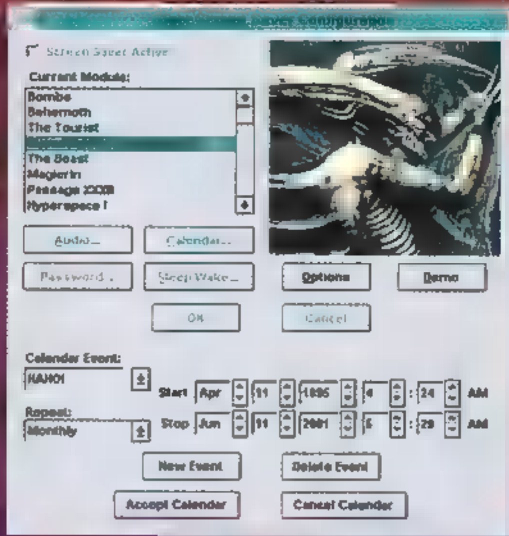


Az Alien meg a többiek...

Megdöbkentél? Undorító? Félelmetes? Kinek melyik – szerintem mindegyik. De hogy ne legyek olyan talányos, mindjárt bele is vágok. Az ursaiba. Vagy a [illegible] ha. A lényeg, hogy fogjon [illegible]. Hogy miért? Mert H.R. Giger talán azt szereti. Vagy csak művészi? Talán igen, bár egyesek szerint [illegible] [illegible]

Hogy [illegible] [illegible] szetesen a [illegible] [illegible] a [illegible] [illegible] jegyzem [illegible] szerintem [illegible] lehet, hogy élete egyik [illegible] [illegible] a [illegible] – Harlan Ellison és H.R. Giger [illegible] gyártja a [illegible] félelmetesebb [illegible]

Csak [illegible] az [illegible] förmedvényekkel [illegible]



[illegible] A [illegible] (művészi?!) [illegible] hentetőt tartalmaz. [illegible]

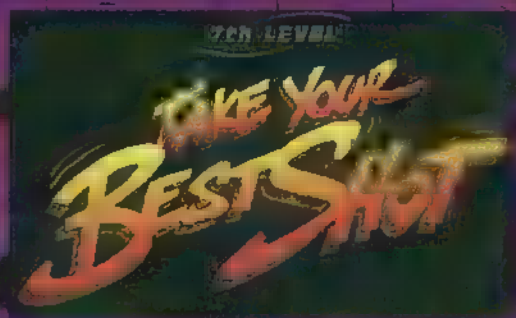
a [illegible] közül [illegible] [illegible] egy-egy [illegible] van, [illegible] [illegible] ne [illegible]

Hogy [illegible] morra [illegible] „[illegible]”, akkor [illegible] a Take your Best Shot-ot. Az MTV (már [illegible] a Music Television) [illegible] rén az a [illegible] si, akik [illegible] pűfölték [illegible]

Szóval, [illegible] a 7th Level [illegible] Python [illegible] A Második [illegible] a CD-n [illegible]

Képernyőkímélő-hegyek, [illegible] ikonok találhatók a [illegible] volna a [illegible] falbontó tenisz? [illegible] csak [illegible] A Take Your Best Shot-on a háromféle

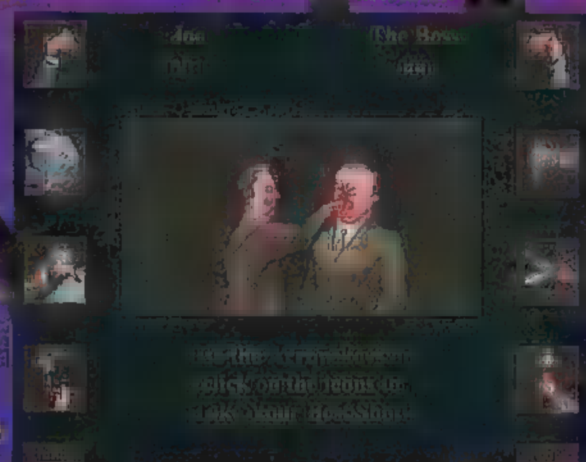
játékba [illegible] szett a [illegible] Ha láttad a [illegible] ismerheted a [illegible] Választhatsz [illegible]



[illegible] zajos [illegible] a [illegible] (minden gomb másféle [illegible] a rendszer[illegible] vagy [illegible] a [illegible] [illegible]

[illegible] képernyőkímélőt is, ekkor [illegible] szétlőheted a fejeket.

Ha [illegible] féle lehetősé[illegible]



Gyerekeknek találták ki a 7th Level-t TuneLand-et. A [illegible] hasonló [illegible] Izraeli [illegible] milyen egy [illegible] isteni [illegible]

[illegible] vagy [illegible] elénekel egy dalt. [illegible] aranyos, [illegible] biztosan hosszú [illegible]

[illegible] az [illegible]

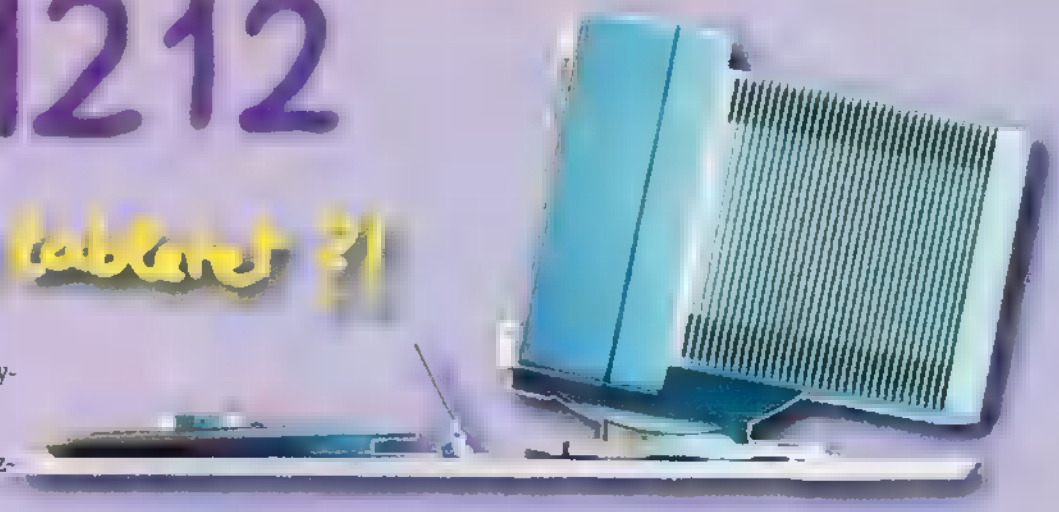
Mr.Chaos

A többféle [illegible] állatok [illegible] az [illegible]

[illegible] DEMO [illegible]

Wacom UD 1212

Hogyan is szólítsunk tabletet ?!



Amikor egy festő barátomnak megmutattam, azt mondta, jobb, mint a festék meg a vászon. A Painter 3 kipróbálása után pedig kijelentette, hogy el is adja a festő palettáját.

Ezen meglepő kijelentés után egy érdekes grafikai segédeszközt, a Wacom cég UD1212-es digitalizáló tábláját szeretném azoknak bemutatni, akik profin vagy félprofin foglalkoznak számítógépes grafikával. Nekem szinte teljesen megváltoztatta a munkamódszereimet, illetve a lehetőségek széles tárházát nyitotta meg ez a kellemes eszköz. Sajnos anyagi feltételeink is behatárolhatják a beszerzés lehetőségeit, mert bizony nem a legolcsóbb számítógép kiegészítők közé tartozik. Óva intem a lelkes amatőrt a felesleges pénzkidobástól, mert a Wacom terméke minden ellenkező híresztelés ellenére nem rajzol helyettünk, azt magunknak kell megoldani.

A számítógépesek örök problémája az egér korlátozott grafikai felhasználhatósága: ugrik, nem elég érzékeny vagy éppen csak képtelenség vele normális görbét húzni. Ez a probléma egy csapásra megoldódik egy jó minőségű digitalizáló tábla segítségével. Ha kicsomagoljuk, egy nagyon egyszerű, kellemesen megdöntött rajzoló táblát helyezhetünk asztalunkra. S hogy ne legyen problémánk a keresztül kígyózó kábelekkel a táblához egy vezeték nélküli tollat és egy ún. kurzort mellékelnek. (A kurzor olyan, mint egy egér, amire célkeresztet és még két gombot helyeztek. Lényegesen precízebb feladatokra, CAD alkalmazásokra kiválóan alkalmas.) Mindkettő használata pofonegyszerű. A toll „meglepő módon" a rajzolásra szolgál, de mivel a tábla és a toll is nyomásérzékeny, rengeteg extra funkció is megjelenik. A legfontosabb, hogy bizonyos rajzoló és a retusáló programok ezeket a lehetőségeket kihasználják. Egérrel lehetetlen a Fractal Design Painter kínálatát kimeríteni, hiszen pont a festés és rajzolás alkalmával oly fontos érzékenység nem szabályozható. Azt is le kell szögezni, grafikus kezébe toll való. Sokkal barátságosabb, mint a kis fehér rágcsáló. Az első tesztre annyit ajánlok, hogy próbáld meg leírni a neved egérrel, utána egy „Ultra Pen"-el. Nagy mosoly övezte egyik kollégánk tesztjében talált megállapítást, miszerint a toll egyetlen hátránya, hogy nincs kábellel a táblához kötve, s így könnyen elveszíthető.

A Tablet méretei egyébként optimálisak (40.7 cm x 41.7 cm). Nem foglalja el a teljes asztalt, viszont A4-esnél nagyobb lapok is elférnek rajta. A rajzoláshoz rövid akklimatizálódás szükséges, ugyanis kicsit szokatlan, hogy a kurzort magunk cipeljük a képernyőn, s a toll kb. 1 cm magasságból jelez vissza. A pozicionálással való megbarátkozás után ez már szinte magától értetődővé válik. Sok apró, de igen hasznos segédfunkciót is rejtettek a tabletbe tervezői. Az aktív kezelő felület felett a magunk által konfigurálható 12 funkció gombot és a saját beállítási lehetőségeket találjuk. Nagyon praktikus, de Windowsból ugyanezt szintén megoldhatjuk. A gyártó ajánlata szerint terméke Amiga, Atari, PC, Silicon Graphics és Macintosh platformon egyaránt használható.

Léteznek kisebb és nagyobb méretű táblák, de én úgy látom, sikerült az optimális méretű és minőségű munkaeszközzel megismerkednem. Személy szerint nagyon elégedett voltam vele. Hasznos, jó minőségű termék, a megbízható – már a nevével is garanciát adó – cég ergonómikusan alakította ki, minden felesleges cicoma nélkül. Nem hiszem, hogy érdemes takarékoskodni egy olyan befektetésen, ami a munkánkat végre kiterjesztett lehetőségekkel visszahelyezi – a megfelelő helyre – a rajztáblára.

Shy

A csillagok randevúja ...

★ IFABO ★

BUDAPEST

★ 1995 ★

Nemzetközi Szakvásár

- ★ Számítástechnika
- ★ Telekommunikáció
- ★ Irodaszervezés
- ★ Repro- és másolástechnika
- ★ Irodabútor

május 9-13.

Budapesti Nemzetközi Vásárközpont

Nyitva: naponta 10-18 óráig, szombaton 16 óráig

Bejárat: I., II. és III.-as kapuk

HW DEPO

Mivel sokan ünnepelték kezdeményezésünket a hardwareteszttekkel kapcsolatban folytatjuk sorozatunkat. Legyen ez első lépése a „Mit kíván a nép" értékelésének. A név azonban megváltozik. Ennek oka, hogy elnézést kell kérnünk azon laptársunktól, aki már rendelkezik egy ilyen című rovattal, mi pedig figyelmetlenül majdnem eloroztuk a jólhangzó címet. Nem volt szándékunkban. Ezennel legyen a bazárból depo.

A számítógépes zeneszerzés legegyszerűbb módjának, a hangkártyák használatának óriási előnye, hogy nincs szükség külső eszközre a hang létrehozásához. Ellenben az igényesebb felhasználó hamar korlátokba ütközik, ami hátráltathatja kreativitását, és csökkenti munkakedvét. Komolyabb zenei feladatok megoldásához tehát tovább kell lépnünk, hogy céljainknak megfelelő, rugalmas hangforrást találjunk.

GENERAL MIDI

A MIDI csatlakozókkal ellátott hangmodulok nagy választéka gyakorlatilag bármilyen zenei stílus megszólaltatását lehetővé teszi. A legkisebbek, a GM és GS szabványú modulok alacsony áruk mellett viszonylag tág hangszínparkot biztosítanak, ráadásul hangminőségük is egyre tökéletesebb. Érdekes jelenség például a Roland SC-7 névre hallgató kis szerkezet. Mérete egy átlagos könyvéhez hasonló, kezelőszerve mindössze egy hangerő-potméter, mégis egy teljes értékű GM hangmodulnak felel meg. A kezelőszervek és a kijelző hiányából adódik, hogy tudásához számítógép és MIDI segítségével férhetünk hozzá.

Ez és a többi GM, illetve GS kompatíbilis hangszer 16 sávon képes megszólalni, 24, 28, újabban 64 hang polifóniával. Mivel a szabvány meghatározza, hogy a hangszerben hány hangszín lehet, ezek milyen programszámon helyezkedjenek el, illetve rögzít még számos más, a megszólalást befolyásoló paramétert, a felhasználó le tudja játszani más – szintén e szabvány szerint működő – hangszer dalait, valamint manapság nagyon népszerű MIDI file-okat is.

A GS annyiban különbözik a GM-től, hogy több hangszín és több módosítható paraméter van benne, és vezérléshez több kontroll utasítás használható.

Az SC sorozatú GS modulokon igen fejlett kijelző segít eligazodni a rengeteg apró, mégis fontos paraméter között, a dolgozószobában vagy a színpadon pedig távirányító gondoskodik a felhasználó kényelméről.

Összességében elmondható, hogy ezen hangforrások igen jól alkalmazhatók otthoni számítógépek hobbiszintű zenei felkészítésére, de akár komolyabb hangszerelések modellezésére is.

Fontos még megjegyezni, hogy néhány modulon (például a Roland SC-7-en, az SC-55MKII-n vagy az SC-88-on) található soros csatlakozó is, így ezek MIDI interface nélkül is csatlakoztathatók a számítógéphez. Hosszabb távon azonban mindenképpen érdemes MIDI interface-t beszerezni, mivel a legtöbb hangmodul és a csatlakoztatható billentyűzetek MIDI-n keresztül kommunikálnak.

Ha felmerül a bővíthetőség vagy a programozhatóság igénye, akkor a GM-en, de még a GS-en is túl kell lépni.

GENERAL SOUND

Ugyan néhány alapvető módosításra (például Filter, Attack, Release, stb.) a GS is lehetőséget ad, de lényegében hangszínek gyárilag rögzítettnek számítanak, egészen eltérő, egyedi hangzások nem hozhatók létre. Itt kapnak szerepet a programozható hangmodulok. Ezekben a szerkezetekben is gyárilag elhelyezett minták vannak (PCM hangforrás), de sok egyéb paraméter is meghatározza a megszólaló hangszín karakterét. Az akusztikus hangszerek élethűségének és a szinti hangszerek gazdag hangzásának elérése végett egy hangszer rendszerint több (általában négy) összetevőből áll, melyek mindegyike egymástól függetlenül programozható. PCM mintáknál pedig ne csak az életből vett, akusztikus hangszerekre gondoljunk. Lehet a minta egy egyszerű szinuszjel is, melyet azután az analóg szintetizátorokhoz hasonlóan különböző paraméterekkel modulálhatunk, „deformálhatunk", így gyakorlatilag bármilyen hangzást (a lágy zümmögéstől az éles techno synth-ekig) elő tudunk állítani. A PC itt is nagy szolgálatot tehet. Segíthet a hang formálásában, a kész hangszínek tárolásában, rendszerezésében.

HANGMINTA

A gyakorlat szerint a hangszínek választéka sohasem kielégítő, ezért a gyártók hangszereikhez folyamatosan készítenek bővítőkártyákat, melyek vagy – a hangszer programozhatóságát kihasználva – új beállításokat tartalmaznak, vagy alapvetően új PCM mintákat adnak gyáriak mellé. A Roland még azt is lehetővé tette, hogy speciális bővítőpanelekkel a JV vagy JD sorozatú hangszereket a felhasználók saját stílusuknak megfelelőre alakíthassák.

Ennél egy fokkal még fejlettebb szint a samplerek világa. Itt a gyári PCM minták helyett saját hullámformákat vihetünk a hangszerbe, majd a további paraméterek beállításával itt is garázdálkodhatunk. CD-ROM-ok és Sampling CD-k nyújtják a folyamatosan bővülő választékot, de saját hangmintákat is készíthetünk.

A PC-be szerelt MIDI interface tehát fantasztikus lehetőségeket kínál. Elég egy master keyboardot megvenni, s a továbbiakban csak modulokkal kell bővíteni a parkot. Habár egyre inkább úgy fest, hogy lassan egyetlen modul is ki tudja elégíteni bizonyos zenei stílusok igényeit. A Roland JV-1080 nevű hangmodul például az egyszerre elérhető 1600 hangszínből egy időben 16-ot meg tud szólaltatni, a teljesség kedvéért pedig még a GM-et is ismeri.

Nem mondom, hogy baromi könnyű eligazodni a hangmodulok rengetegében, de mivel nagy a kínálat, mindenki megtalálhatja a számára legmegfelelőbbet. A kiválasztásánál viszont ne kábító reklámszöveg, hanem a kipróbált tudás legyen a döntő.

Aczél Krisztián

Mostani számunktól kezdve kibővítjük a Hardware Depo-t: ezen az oldalon végigvesszük a hardver alapfogalmait, és megpróbáljuk elmagyarázni, mi rejtőzik a géped mélyén. Hogy senkit se érjen baleset, már rögtön az elején le kell szögezni: ***■ gépben való turkálás káros lehet ■ hardware egészségére! Komolyabb beavatkozást érdemes szakemberrel végeztetni!***

A cikksorozat azokat kívánja segíteni, akik gépet venni, vagy ha már van, akkor bővíteni, gyorsítani akarnak. Sorravesszük a következő témákat:

1. Alaplap (VESA, PCI, ISA)
2. Processzorok (3/486, valamint a Néhai Osztáshibás Erőmű, a Pentium)
3. Memória típusok, kezelésük és installálásuk (Emm, Qemm)
4. IDE vs. SCSI (összehasonlítás)
5. Video kártyák
6. Multimédiás hardware finomságok (pl.: CD-ROM beépítés)
7. Stb., ect., i-tak-dalse, a sorozat közben érkezett ötletek

Természetesen nagyon kellemesen érintene bennünket, ha kérdések özöne zúdulna ránk, így tudnánk, hogy mi az ami valójában foglalkoztatja a népet.

Ezen bevezető után térjünk rá az alapokra: *ALAPLAP.*

Mint neve is mutatja, alapvető dolog egy számítógép működésében. Boltok árjegyzékében például a következő formában találkozhatunk vele: 486 DX/DX4 256 CH Green Ziff VIP. Nagyon jól hangzik, de valójában mit jelentenek a jelzések?

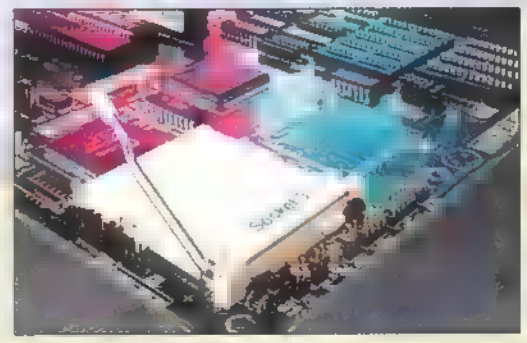
486: E típusjelzéssel illetett processzorok befogadására képes – ha a proci másképp nem dönt, de erről majd később.

DX/DX4: Szintén a támogatott processzortípusra történő utalás – jelzi, hogy hagyományos processzorokat és újabb, kisebb áramfelvételű procik fogadására egyaránt képes. Fontos ugyanis, hogy milyen tápfeszültséget ad az alaplap ■ procinak. Itt máris keverés tapasztalható, mivel a különböző klónokat gyártó cégek elég szabadon kezelik a tápfeszültség kérdését. Emiatt mindig figyelmesen kell kiválasztani az alaplapot, ha nem Intel processzorral akarjuk üzemeltetni.

256 CH: Jelzi, hogy mennyi cache memória található az alaplapon. A cache (egy az egyben ejtsd: „kes") ebben az esetben nem készpénzt jelent, hanem a közvetlen elérésű memória nagyságát. Célja a memória műveletek gyorsítása. A processzor innen jóval rövidebb idő alatt kapja meg címek tartalmát, mint ■ memóriából. A cache kétféle algoritmussal kezeli ■ memóriát – ez szintén processzor függő, beállítás kérdése. Méretéről annyit érdemes tudni, hogy memóriaműveletek esetében 16 MB memória lekezelését 128 KB cache maradéktalanul képes ellátni.

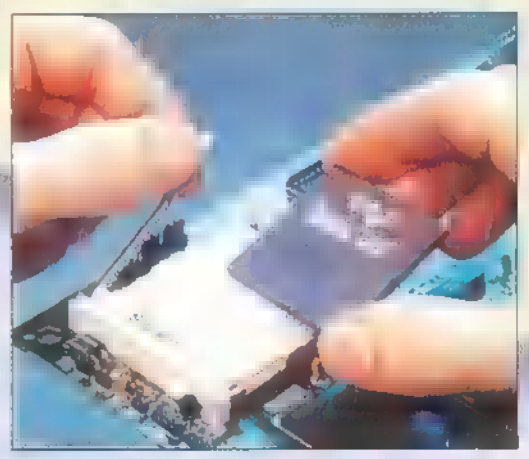
Green: Érdekesség, mely újabban bukkant fel a BIOS-ban. Az alaplap környezetbarát funkciójára utal, nem a színére. A környezetbarátság ebben a vonatkozásban nem azt jelenti, hogy ha kidobjuk a szemétre, akkor egy hét alatt elbomlik, hanem csökkentett az áramfelvétele. Amennyiben tartósan nem végez feladatot a számítógép, a vezérlőkártyákat, ■ perifériákat kikapcsolja, illetve minimálisra mérsékli a processzor működési szintjét, ezáltal a gép fogyasztása kb. 40%-ára esik vissza. Ehhez természetesen szükség van arra, hogy ■ periférák, kártyák stb. támogassák a green mód használatát. A procik közül az Intel S sorozatú processzorai működnek vele együtt tökéletesen.

Ziff: A processzor foglalata. Egy kis kar van a procifoglalat oldalán, melyet felnyitva széthúzódnak az érintkező felületek a foglalatban és a proci belepottyan. Ezt visszahajtva ■ proci lábai beszorulnak az érintkező sarukba és szilárdan a helyén tartják (lásd az ábrát). Semmiképpen ■■ szabad erőltetni a foglalatba a behelyezést, mivel sérülhetnek a processzor lábai és az még sehol nem volt garancia érvényesítési alap, hogy hiányzik néhány láb.



VIP: Nem, ez nem a felhasználók körét definiáló jelzés (Very Importaint Person), hiszen mindenféle titulus nélkül vásárolhatunk alaplapot. Jelentése a busz rendszerre utal, melyeket – valamilyen szinten – támogat az alaplap: VIP = VESA, ISA, PCI. Természetesen ez nem a fejlettségi sorrend (az a következőképp festene: ISA, VESA, PCI). A buszrendszer feladata, hogy a processzor és a perifériák között biztosítsa az adatforgalmat. A perifériákat ez esetben a különböző kártyák jelentik. Alaplapra integrált kártyák esetében a busz ugyanúgy megtalálható, mint az aljzatokba dugdosott társaiknál, csak ha meghibásodik, nehezebb kicserélni (no persze a DEC, az IBM, a HP, ■ Compaq gépeknél lényegesen kisebb a meghibásodás aránya, mint a „noname" tajvaniaknál – pontosan ezt fizeted meg a márkanévvel).

Az ISA a legelső szabványos busz típus, 8 vagy 16 bit eléréssel kezeli a kommunikációs csomagokat. Ebből egyértelműen kikövetkeztethető, hogy a 286-os gépeknél még tökéletesen megfelelt, hiszen itt a proci sem tudott többet, de mára kicsit lemaradt, a komolyabb kütyüknek vissza kell magukat fogni a kommunikáció bit-szélességében. Emellett a busz sebessége nem állítható a proci órajelehez, mivel az 7-7,5 MHz állandó. Ezen szemérmetlenül lassú rendszer felváltására hoztak létre a különböző Local-Bus szabványokat. (Itt a Local-Bus nem azt a BKV járatot jelenti, ami megáll a mulató előtt, hanem a processzor sebességéhez, kapacitásához igazított rendszert.)



Régebbi példája a VESA busz szabvány, amely mára kinőtte gyermekbetegségeit. Ennél a szabványnál a processzor teljes 32 bites mellszélességgel és adott órajelével veti adatait a kommunikációba. Itt lehetőség és szükség is van mindenféle trükkre, amivel együttműködésre bírhatjuk a kártyákat a procival. Pl.: kissé lomhább VESA VGA kártyát szeretünk be, akkor a várakozási ciklust megváltoztatva (alaplapon jumperrel) megszüntethető a „szemetelés" jelensége.

Természetesen ez a busz rendszer csak ■ 486 alaplapokon található meg. Mára beszüntették ■ 386 VESA alaplapok gyártását, ezek voltak az úgynevezett Upgrade alaplapok, amik 486-os proci fogadására is képesek voltak. Pentiumhoz pedig teljesen felesleges használni, mert erre ott ■ PCI szabvány, másrészt csak lassabb lehet annál. Általában nem szerencsés az ilyen VIP-kaméleon alaplap választás, mert a VESA és a PCI mindenképpen akadályozza egymást.

Legfiatalabb szabványnak a PCI tekinthető, amit igazából a Pentium processzorok számára találtak ki, bár előde, a microchannel, az IBM PS/2 gépeiben megtalálható. Lényege, hogy a kártyák itt megszakítási címek igénybevételével kommunikálnak a processzorral. Sebességük, prioritásuk az alaplapról szabályozható. A VESA szabványtól eltérően itt még nem beszélhetünk teljesen kifejlett szabványról. Ugyanis jelen pillanatban PCI buszból négyféle szabvány létezik, melyeket A-D betűkkel jelölnek. Jelentős keveredést okozhat, ha INTA# alaplapban C vagy D szabványos kártyát használunk. Egy SCSI kártya esetén találkoztunk azzal, hogy a BIOS nem minden esetben töltődött be, és ha igen, akkor is hibásan!

A PCI kártyák egyik lényeges újdonsága, hogy képes processzorral támogatott kártyák kezelésére. Elképzelhető, milyen átviteli sebességet kapunk, ha a winchesterre való adatátvitelt egy 286 processzor teljes kapacitása végzi (körülbelül: nagyon nagy!). Ez igen csak támogatja egy multitask architektúra alkalmazását, melynek éppen az a lényege, hogy a központi processzor csak utasítgatja a perifériáit, és azok maguktól végzik feladataikat.

Elkövetők:

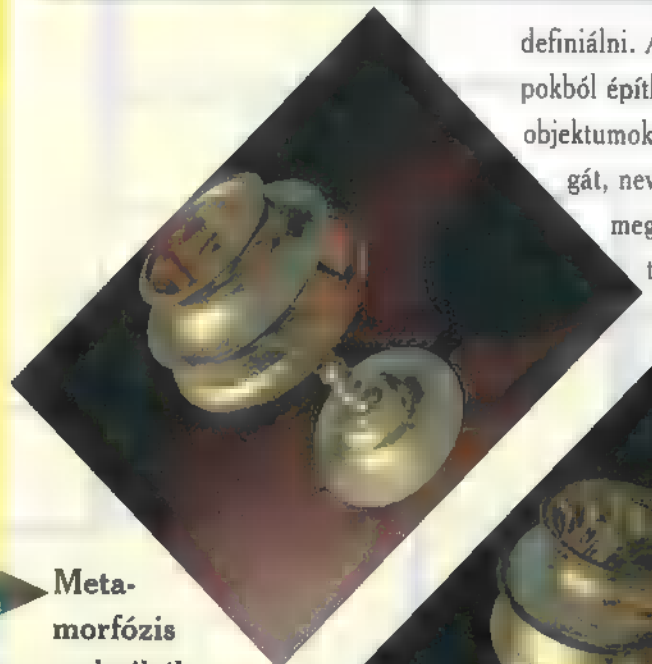
Schuerue and Newlocal

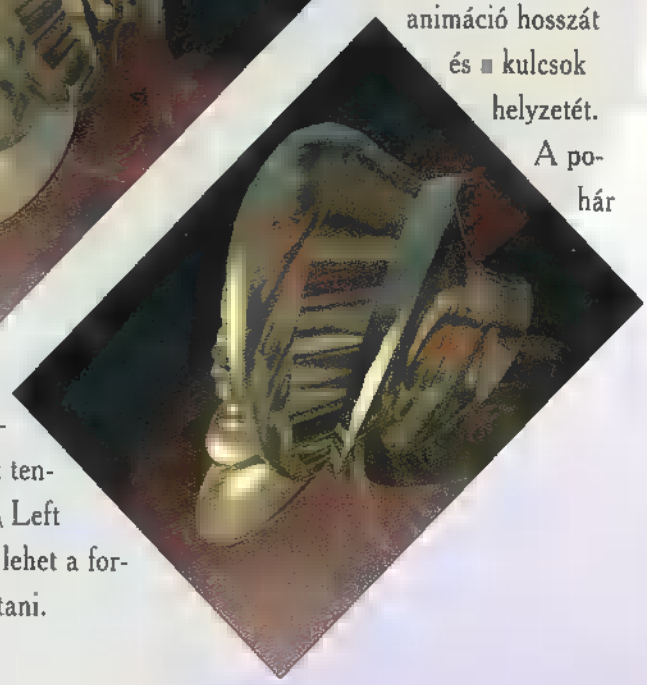
■■ ■■ felhívjuk a figyelmeteket, hogy következő számunktól nagyszabású hardver-játékot indítunk, amelynek során akár teljes konfigurációjú gépet, ■■ jónéhány fontos kiegészítőt nyerhetsz! Pontos feltételek a júniusi szám HW Depójában!

SZEMENSZEDETT ILLÚZIÓ...

Autodesk 3D Studio

Kaiser Péter rovata





Metamorfózis technikák a 3D Studioban.

Az előző számban elkészítettük egy síkból kiemelkedő arc utolsó fázisának modelljét, a folytatásban egy új animáció elkészítése során megismerkedünk a metamorfózis funkció használatával és alkalmazási lehetőségeivel. Végezetül új ismereteink birtokában befejezzük az előző számban elkezdett animációt.

Grafikus elemek a 3D Studioban

A legkisebb szerkeszthető elem a pont (vertex – a kiszámított képen a pontok nem jelennek meg). Ha hármat összekötünk élekkel (edge), létrejön a kiszámításkor látható legkisebb grafikus, elem a lap (face). A lap egy három pont által meghatározott háromszög, amely rendelkezhet látható és nem látható oldallal és élekkel. Egy objektumon belül a lapoknak különböző anyagot lehet definiálni. A 3D Studioban a lapokból építhetünk objektumokat. Az objektumoknak definiálhatjuk anyagát, nevét és szerkesztéskor megjelenő színét. Az objektum a program legmagasabb szintű grafikus eleme. Az egymástól teljesen elkülönülő lapok csoportját elemnek nevezzük. Két objektum összekapcsolásakor a Create\ Object\ Attach parancs hatására, egy objektum keletkezik, amelynek két eleme van.

A metamorfózis funkció a számítógépes animáció egyik legfontosabb, leghatásosabb és egyben legkedveltebb effektusa. A funkcióval rengeteg életszerű természetes hatást lehet létrehozni. Mozgathatjuk fák leveleit és ágait úgy, mintha szél mozgatná őket vagy pl. az animáción folyékony, plasztikus hatást kelthetünk az objektumokon. Karakteranimációk pl. emberek, rajzfilm figurák mozgatása nehezen megvalósítható lenne a funkció alkalmazása nélkül. A 3D Studioban a metamorfózis az objektum pontjainak egy másik objektum alapján történő megváltoztatását jelenti. Ebből következik, hogy az animáció során, a kiválasztott objektum fázisoknak, azonos számú pontokkal kell rendelkezniük az egyértelmű megfeleltetés végett.

A következőkben egy pohár elgörbítését fogjuk elkészíteni. A pohár formája tetszőleges lehet. Az objektum létrehozásához a keresztmetszet megrajzolása után kör vonalú útvonalat kell generálni. A Tárgykészítőben (3D Lofter) a Path\ SurfRev paranccsal készíthetünk forgástest útvonalakat. A pohár keresztmetszetének tengelyét a Shape\ Align\ Left vagy Right paranccsal lehet a forgatási tengelyhez igazítani.

Az animáció elkészítésének sorrendje a következő:

– A pohár objektum modellezése.
– A pohár objektumról másolatok készítése.
– A pohár fázisok elkészítése, az objektum elgörbítése.
– Az animáció elkészítése, metamorfózis kulcsok bekapcsolása.
– Fényforrások, anyagok, kameramozgatás stb.

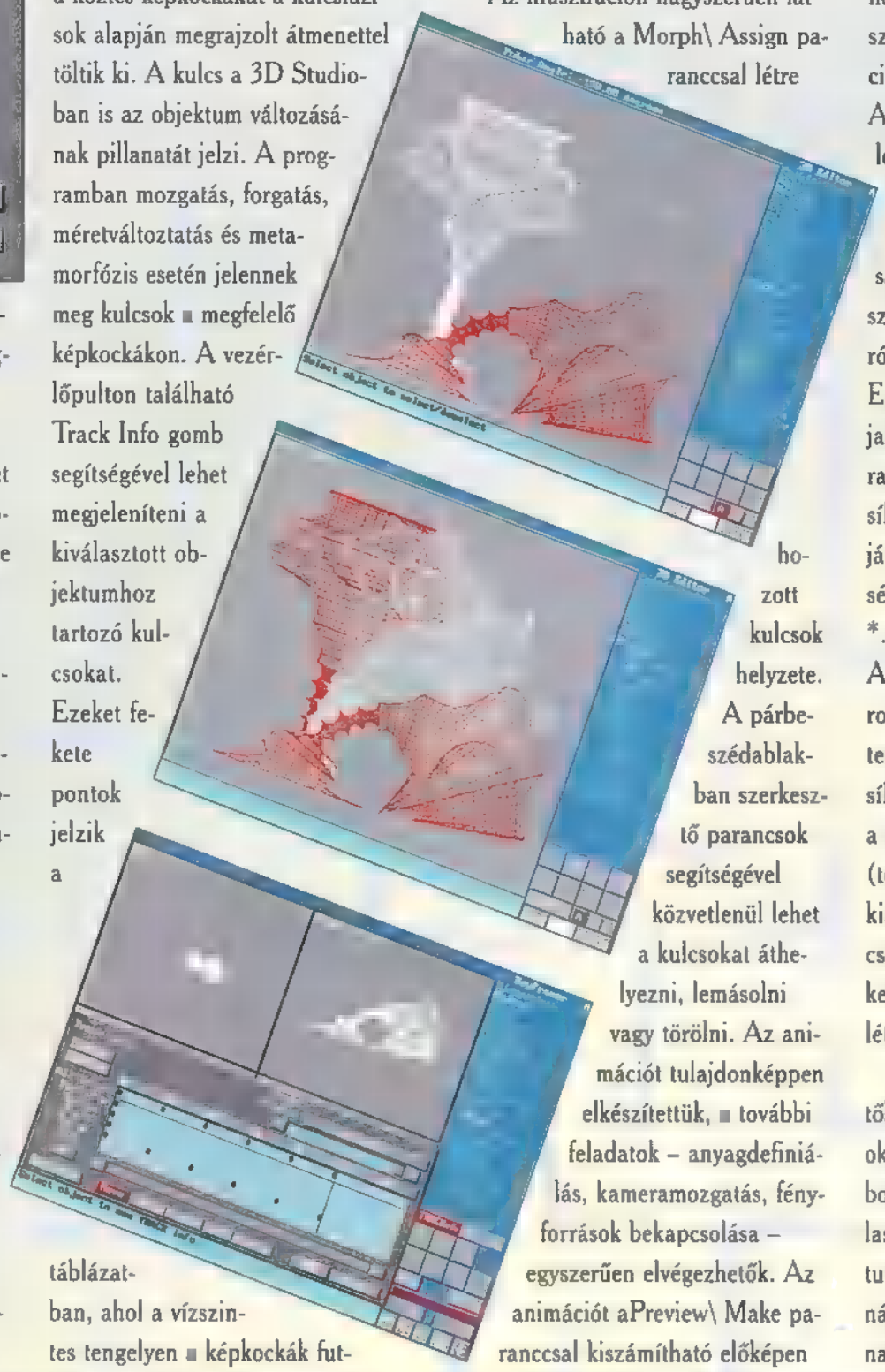
Első lépésben a Create\ Object\ Copy paranccsal négy másolatot kell készíteni a pohár objektumról. A másolatoknak pontosan azonos koordinátaponton kell állniuk. A másolatok neve sorszámozás alapján jön létre POHAR, POHAR01, POHAR02, POHAR03 és POHAR04. A Modify\ Object\ Blend paranccsal testeket lehet tetszőleges síkon elhajlítani, elgörbíteni. A parancs kiválasztása után az objektumokat az elölnézeten a következő táblázat alapján kell egyenként elgörbíteni.

POHAR01 –	**45 fok**
POHAR02 –	**90 fok**
POHAR03 –	**125 fok**
POHAR04 –	**145 fok**

Az objektumok létrehozása után térjünk át a Keyframerben elvégzendő feladatokra. Az animáció hosszát állítsuk be 50 képkockára, azaz 2 másodpercre. Az animáció hosszának megváltoztatása a Time\Scale paranccsal a modell befejezése után is elvégezhető. A párbeszédablakban megadott utolsó képkocka alapján a program arányosan megváltoztatja az animáció hosszát és a kulcsok helyzetét. A pohár

fázis objektumok közül csak a legelső fázisnak (POHAR04) kell megjelennie a Keyframerben.
A Display\ Hide\ By Name paranccsal könnyen és gyorsan el lehet rejteni a POHAR-POHAR03 objektumokat. Az objektumok elrejtése után az aktuális képkockát az első fázishoz a 10. képkockára kell állítani. Az Object\ Morph\Assign paranccsal a POHAR04-re kattintva megjelenik a metamorfózis kulcs létrehozásához szükséges párbeszédablak. A párbeszédablakban megjelennek a POHAR04 objektummal megegyező pontszámú testek (természetesen ■ másolatok) és kiválaszthatjuk, hogy ■ 10. képkockán melyik objektum alapján változzon meg a POHAR04-es test.

Az animáció negyedik és ötödik fázisában a pohár felveszi az eredeti formáját. Az Object\ Morph\ Assign parancs létrehozza a metamorfózis kulcsokat a megfelelő képkockákon. Mit jelent a kulcs? Rajzfilmek esetén egy mozdulatsorozat készítésekor először csak a jellegzetes pillanatokat rajzolják meg, majd a köztes képkockákat a kulcsfázisok alapján megrajzolt átmenettel töltik ki. A kulcs a 3D Studioban is az objektum változásának pillanatát jelzi. A programban mozgatás, forgatás, méretváltoztatás és metamorfózis esetén jelennek meg kulcsok ■ megfelelő képkockákon. A vezérlőpulton található Track Info gomb segítségével lehet megjeleníteni a kiválasztott objektumhoz tartozó kulcsokat. Ezeket fekete pontok jelzik a



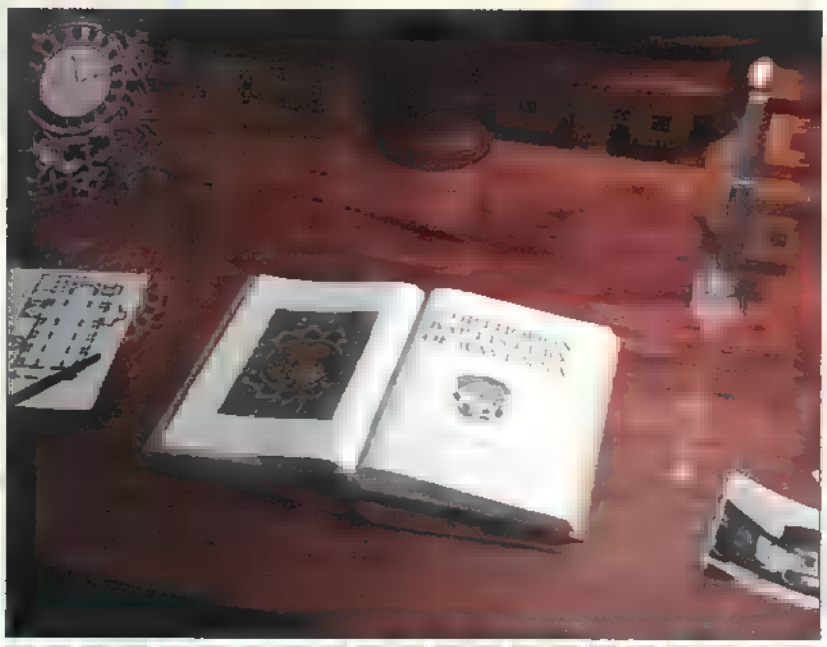
táblázatban, ahol a vízszintes tengelyen ■ képkockák futnak végig, a függőleges tengely ■ kulcs típusa szerint van beosztva.

Az illusztráción nagyszerűen látható a Morph\ Assign paranccsal létrehozott kulcsok helyzete. A párbeszédablakban szerkesztő parancsok segítségével közvetlenül lehet a kulcsokat áthelyezni, lemásolni vagy törölni. Az animációt tulajdonképpen elkészítettük, ■ további feladatok – anyagdefiniálás, kameramozgatás, fényforrások bekapcsolása – egyszerűen elvégezhetők. Az animációt aPreview\ Make paranccsal kiszámítható előképen ellenőrizhetjük. Végül tekintsük át az előző számban elkezdett jelenet modelljének befejezését. A módszer teljesen megegyezik az animáció készítése során megismertekkel. A kezdő vagy a befejező fázisból létrehozzuk ■ jellegzetes objektum fázisokat, majd a Keyframerben beállítjuk az első test megváltozásának helyét és ■ számítás alapjául szolgáló testet. A kiemelkedett arcról egy másolatot kell készíteni. Egyszerű megoldás a másolat pontjait a Modify\ Vertex\ Align paranccsal a 3D Szerkesztőben egy síkhoz igazítani, és ■ két fázis alapján kiszámítani az arc kiemelkedését. A kiemelkedés fázisait speciális *.pxp rutinnal is ki lehet számítani. A 3D Studiohoz külön megvásárolható Melt.pxp IPAS rutinnal tetszőleges objektumot, tetszőleges síkra lehet leolvasztani. A program a beállított paraméterek alapján (terülés, gyorsulás, fázisszám stb.) kiszámítja az animáció fázisait, csak ■ Morph\ Assign parancsot kell használnunk az átváltozás létrehozásához.

A hónap tippje: A 3D Szerkesztőben és a Keyframer-ben problémát okozhat egymást takaró testek vagy bonyolult vonalhálózatok közül kiválasztani a szerkeszteni kívánt objektumot. A szerkesztő parancs használatakor a H billentyű lenyomásának hatására megjelenő párbeszédablakban, név alapján választhatjuk ki a szerkeszteni kívánt objektumot.

A hónap 3D-s képe – a kép helye az olvasóé, utolsó alkalommal láthattok általam elkészített képet.
A következő számban már az első hónap anyagából fogjuk kiválasztani a legjobb, legérdekesebb, legötletesebb és legszebb képet. Ez fog megjelenni az újságban.

Címünk: PC-X Magazin
1536 Budapest
Pf. 386



0. fázis	POHAR04	0. képkocka	A pohár teljesen el van hajlítva.
1. fázis	POHAR03	10. képkocka	Blend 125
2. fázis	POHAR02	20. képkocka	Blend 90
3. fázis	POHAR01	30. képkocka	Blend 45
4. fázis	POHAR	40. képkocka	Az eredeti pohár objektum.
5. fázis	POHAR	50. képkocka	A pohár 10 képkockán kitartva (kilendülés).

*** CD-ROMok *** *** CD-ROMok *** *** CD-ROMok

11-Pack - MegaPack (Vol. II)	5,995	Complete Shakespear/Holmes 2 CD Set	4,995	Iron Helix (Spectrum Holobyte)	3,995
1000 Worlds Greatest Sound Effects	5,995	Cyber Race (CyberDreams)	3,995	Key CAD Complete (WIN+Mac)	6,995
2000 TrueType Fonts (Walnut Creek)	3,995	Don's Dingbats	3,995	Links Solid Gold Edition (LaserMagic)	3,495
386BSD Reference 1.0 (Dr. Dobb's)	11,995	Doom Companion (Laser Magic)	2,995	Linux Bible Book (No CD!)	4,995
AI (Revision 3) CD-Rom	8,995	Doom Developer's Kit Vol. 1	1,995	Linux Developers Resource (4 CD!)	2,995
Arcade Companion (LimeLight)	2,495	Dr. Dobb's CD, v2.0	11,995	Macabre (3 CD Game!)	5,995
Awesome Animations (Walnut Creek)	2,995	Ill. Games for Windows	2,495	Mega Race (Software Toolworks)	2,495
Basics & Beyond (RTA)	3,995	EPIC Companion (LimeLight)	2,795	POV-Ray CD Rom (Walnut Creek)	4,495
Borders & Backgrounds Clip Art	2,995	Fantazia (Fonts for You) & Book	4,995	Random House Unabridged Dictionary	12,995
BSDiux (InfoMagic)	3,995	Font Elegance CD-Rom	2,495	Ready to Run Hobbes OS/2	3,995
CD Deluxe Pack 4	3,995	Fractal Frenzy (Walnut Creek)	3,495	Return to Zork	2,995
CICA (Infomagic) 3 DISC SET	3,995	FreeBSD 2.0 (Jan/95)	3,995	Simtel 2 Disc Set (Walnut Creek)	2,995
		Gallery of Dreams (Waycata)	2,995	Standards - 2 Disc Set (InfoMagic)	3,995
		GNU Distribution (9/94)	4,995	Sys V r4 (Walnut Creek)	5,995
		Graphics Programming CD	8,995	Tcl/Tk CD-Rom (Walnut Creek)	4,495
		Grolier's Encyclopedia, v7 (1995)	4,995	Toolkit for Linux (2 CD set)	3,995
		Hobbes OS/2 Archive (Walnut Creek)	3,995	TriplePlay PLUS English	3,995
		Holy Bible	1,995	XII R6 CD (Walnut Creek)	4,995
		Horror & Science Fiction Movies	6,995	Yggdrasil Plug-and-Play Linux '95 (Május?_)	
		Internet Info (Walnut Creek)	3,995	_ már nagyon várjuk _ AKCIONK: az első	
		Internet Tools (InfoMagic)	3,995	50 megrendelőnek upgrade áron!!!	3,995

SOFTWARE-EK ÉS SZAKKÖNYVEK PROFIKNAK

201-6523
1012-BP. Kosciuszkó Tádé 22.

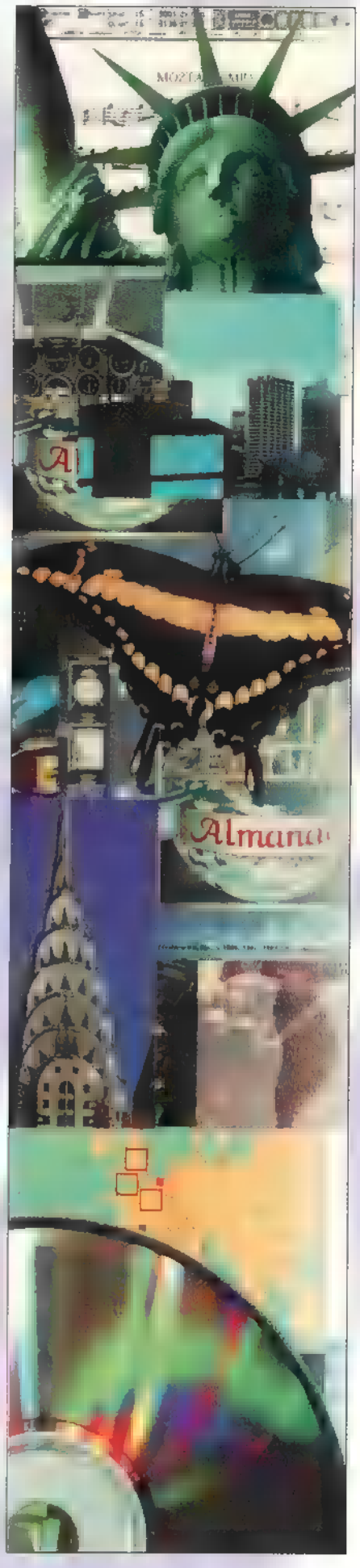
A jövő zenéje?

Multimédia

Mielőtt rátérnénk ■ mozgóképekre, nézzük meg, hogy hogyan is állíthatunk elő állóképeket. Háromféleképpen keletkezhetnek az állóképek: magunk rajzoljuk őket szabadkézzel, valamilyen modell szerint előállítjuk, vagy digitalizáljuk. Ha magunk rajzoljuk őket, akkor semmilyen korlátozás nincs arra nézve, hogy mi lesz a képen. A legtöbb rajzolóprogram alkalmas erre, és a kész képet bittérképként tárolja el. Mit jelent ez? Azt, hogy sem ■ program, sem ■ file nem tudja, hogy mit ábrázol a kép, csupán pixelek összességét tárolja el úgy, hogy minden pixelnek annyi bitet juttat, amennyin ábrázolhatók ■ színei. Tehát, ha true-color, akkor 24 bit stb. Egy kis baj van, ha palettázott ■ kép, mert akkor ■ pixelek mellett a fájlban azt az információt is el kell tárolni, hogy melyik index melyik színt képviseli.

Ha valamilyen modell szerint dolgozunk, akkor nem rajzolhatunk tetszőlegesen, hanem mindig csak a modell primitívjeivel. Ezen utóbbi szó nem az intelligenciára utal, hanem a legegyszerűbb alkotóelemekre, mellyel rajzolhatunk. A legtöbb program kezel pontot, egyenest és kört, esetleg görbéket is. A kép ilyenkor nem a pixelek egymásutánjából áll, hanem egy olyan leírásból, amelyik minden, az ábrán szereplő primitívről megmondja, hogy az ábra melyik pontjában van és milyenek a paraméterei. Ezt vektorgrafikának is nevezik, mert ■ primitívek helyét koordinátákkal, azaz vektorokkal adjuk meg. Ha viszont nem a pixeleket tároljuk el, akkor azokat megjelenítéskor mindig ki kell a modell-leírásból számolni. Ezt hívjuk renderingnek. Egyszerűbb, 2D (kétdimenziós) képek esetén ez nem olyan nagy probléma, de 3D-ben már igen csak számításigényes. Miért? Az első kézenfekvő válasz az, hogy itt a primitíveknek nem kettő, hanem három koordináta írja le ■ vektorát. Ebből következően fedettséget, áthatást is kell számolni. Az élethűbb modellek megvilágítást, árnyékolást is tudnak számolni. A 3D primitívet (ami egy 2D szimplex, azaz egy háromszög, melynek dimenziója: a tér dimenziója+1) általában facetnak hívják. Két lényeges dolgot kell megjegyezni: a vektoros, strukturált képek minősége egyrészt attól függ, hogy mennyire pontosan tudjuk az összetett formákat a primitívekkel modellezni (milyen primitívjeink vannak és milyen finomságú az ábrázolás), másrészt, hogy milyen technikával képezzük le (vetítjük) a 3D modellt 2D-be, azaz milyen rendering technikát alkalmazunk. A 3D rendering technikák közül kiemelkedik a ray-tracing, mely egy igen sajátos technikát alkalmaz. Pixelről pixelre számolja ki a képet, de minden pixelnél figyelembe veszi, hogy hogyan is érkezett oda a fény úgy, hogy ■ pixelen át jut el esetleg több visszaverődésen át a fényforrásba, vagy a sötétségbe. Evvel párhuzamba állítható az egyik legegyszerűbb rendering, ■ drótvázas ábrázolás, ahol csupán egyszerű vetítés történik a kívánt felületre. Erről most nem kívánok többet írni, mert még annyi egyéb dolog van, amiről szintén szólnom kell. Összefoglalva, ■ bitmap kép tárigénye általában nagyobb, mint a modell szerint tárolt képeké, viszont a bitmap megjelenítés általában gyorsabb. Ezért mindig az alkalmazás dönti el, hogy melyik tárolási ill. megjelenítési módot alkalmazzuk. Például ray-tracing esetén a számolás olyan sokáig tarthat, hogy a kiszámolás után a képet bitmap formátumban tároljuk és használjuk fel a későbbiekben. Egy fejlettebb lépés, amikor a bitmap és modelltechnikát ötvözik. Ezt úgy lehet pl. megtenni, hogy bittérképet ráfeszítünk egy 3D felületre. Ezt textúra mappingnak hívják és például így tehetjük életszerűvé 3D objektumainkat. Ha a valóság utánzása, szimulációja a cél, akkor a valós objektumokat nagyon pontosan be kell olvasni (pl. 3D scannerrel), és le kell modellezni. Ezek után már olyan textúrát illesztünk rájuk, amilyet akarunk, de még egyéb fizikai tulajdonságokat (pl. törésmutató) is befolyásolhatunk. Van még egy nagyon érdekes képelőállítási módszer, a fraktál. Szintén primitívekből építkezik, de ezek ■ primitívek nagyítás esetén finomodnak, újabb részleteket varázsolva elő. A matematikai leírástól most eltekintek, inkább elárulom, hogy domborzat, plazmafelhők előállítására kiválóan alkalmasak.Utoljára maradt a digitalizálás, amikor úgy döntünk, hogy nem elégszünk meg ■ kisöcsénk által rajzolt impresszionista Sharon Stone képpel, hanem az eredetit akarjuk (hát azt akarhatjuk), de a képét meg is kapjuk, ha bedigitalizáljuk. Azaz az analóg jelet digitálissá alakítjuk. A hangoknál is említettem a digitalizálást. Ott a bitszám és a mintavételi frekvencia határozta meg a hang minőségét. Itt sincs ez másképp. A bitszám azt jelenti, hogy hányféle színe lehet egy pixelnek. Hát pl. 8 bit esetén 256, a true-colorhoz viszont ugye 24 kell.

A frekvencia itt is frekvencia marad, csak térbeli frekvencia, azaz raszerfelbontás. Minél nagyobb a felbontás, annál jobb minőségű a kép. A felbontás önmagában kevés adat, meg kell mondanunk az eredeti méreteket is. Ezért pl. a dpi (dot per inch) már egy korrekt adatnak számít. Ez a definíció scannernél egyszerű, de egy kamera esetén már általánosságban szinte lehetetlen, mert ehhez pontosan tudni kellene, hogy milyen messze van



a felvett tárgy és milyen az objektív látószöge (ami csak speciális laboratóriumi körülmények között teljesülhet). Ha ez még változik is (az objektum mozog, ill. zoomot alkalmazunk), akkor (mint ahogy általánosságban is) az egzakt felbontás meghatározásáról le kell mondanunk.

A következő részben az állóképek futni tanulnak, szó lesz az analóg és digtális tv, video szabványokról és még sok egyéb érdekes dologról.

Dr.Doktor

Bemutatjuk
az OS/2 WARP
programot:

- 32 bites
- többfeladatos operációs rendszer
- multimédia
- Internet csatlakozás
- Windows barát
- üzembiztos
- könnyen installálható
- tucatnyi ajándék alkalmazás

Egyszóval a számítógép igazi kihasználása.

Javasolt eladói ár:
12.500 Ft

OS/2 WARP az IBM-től!

Még ma keresse fel hivatalos IBM szoftver disztribútoraink partnerhálózatát.

IBM szoftver disztribútorok:

Computer 2000
1027 Budapest,
Kapás u. 11-15.
Tel: 202-4520,

Telelogic Kft.
1112 Budapest,
Kápolna u. 13.
Tel: 227-5719

IBM Magyarország

MÉG ELŐFIZETHETSZ!

Itt az utolsó alkalom, hogy megnyerd a robogót!

Igaz ugyan, hogy adminisztrációs okokból (hogy legyen időnk mindenkit betenni a kalapba) csak április 20-ig hirdettük meg előfizetési akciónkat, de talán nem árt megjegyezni, hogy ha az IFABO-n fizetsz elő, akkor még mindig résztvehetsz a sorsoláson! Ezerszer elmondtuk már, de azért elmondjuk utoljára: egy 50 köbcentis Yamaha Mint robogó tulajdonosa lehetsz mindössze 1944 forint befizetésével (ez pontosan kerek egy-

éves PC-X Magazin előfizetést jelent). Most gondold meg jól a dolgot, mert egészen bizonyos, hogy hamarosan árat kell emelnünk! Ha az IFABO ideje alatt előfizetőnk leszel, egy évre mentesülsz az áremelés alól! Gyere ki az IFABO-ra május 9-13 között, ahol sok meglepetés mellett egy robogóval várunk! Sorsolás 1995. május 13-án, szombaton 14.00 órakor!

Akciónkat a Treff-X robogóház támogatja: 1119 Budapest, Andor u. 28.

TREFF-X

EGY ÁLOM ELÉRHETŐ ÁRON!

Feltűnt, hogy itt a tavasz? Ha nincs még robogód, itt az ideje, hogy válassz egyet a 15 féle típusunk közül. Új és felújított, garantált minőségű Honda, Suzuki és Yamaha robogókkal várunk, melyekre 2 hét cseregaranciát és 6 hónap szavatosságot adunk. Vásárláskor vevőkártyát is kapsz, amely kedvezményes alkatrészellátásra és szervizre jogosít.

1119 BUDAPEST, ANDOR U. 28.

TEL.: 166-6723

Várjuk Önöket május 9-13-ig az IFABO '95 kiállításon az "A" pavilon 108. standján 10-60%-os kedvezményekkel!

AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft.
1077 Bp. Wesselényi u. 21. Tel: 268-0885, Fax: 267-8546
POSTAI UTÁNVÉT: Tel: 267-9919
Hangposta és faxbank: 267-9916
ASTORIA ÜZLETHÁZ
1072 Bp. Rákóczi út 4-6. Tel/Fax: 267-9461
CD-BYTE
1027 Bp. Fő u. 92. Tel/Fax 202-6438, 06-30-406-138
ARZENÁL ÁRUHÁZ
1076 Bp. Thököly út 2. Tel: 322-3817, 269-7535/2907

MAGYARORSZÁG LEGNAGYOBB CD-ROM VÁLASZTÉKA
40 000 CD-ROM, MÁR 570,- FORINTÓL!

Ha egy CD-t máshol kedvezőbb áron kínálnak, gyere el hozzánk, mondd el és tőlünk még olcsóbban megkapod.

Ha ez túl hihetetlennek tűnik, tégy egy próbát és meglátod, mi álljuk a szavunkat.

Bemelegítés az IFABO-ra:

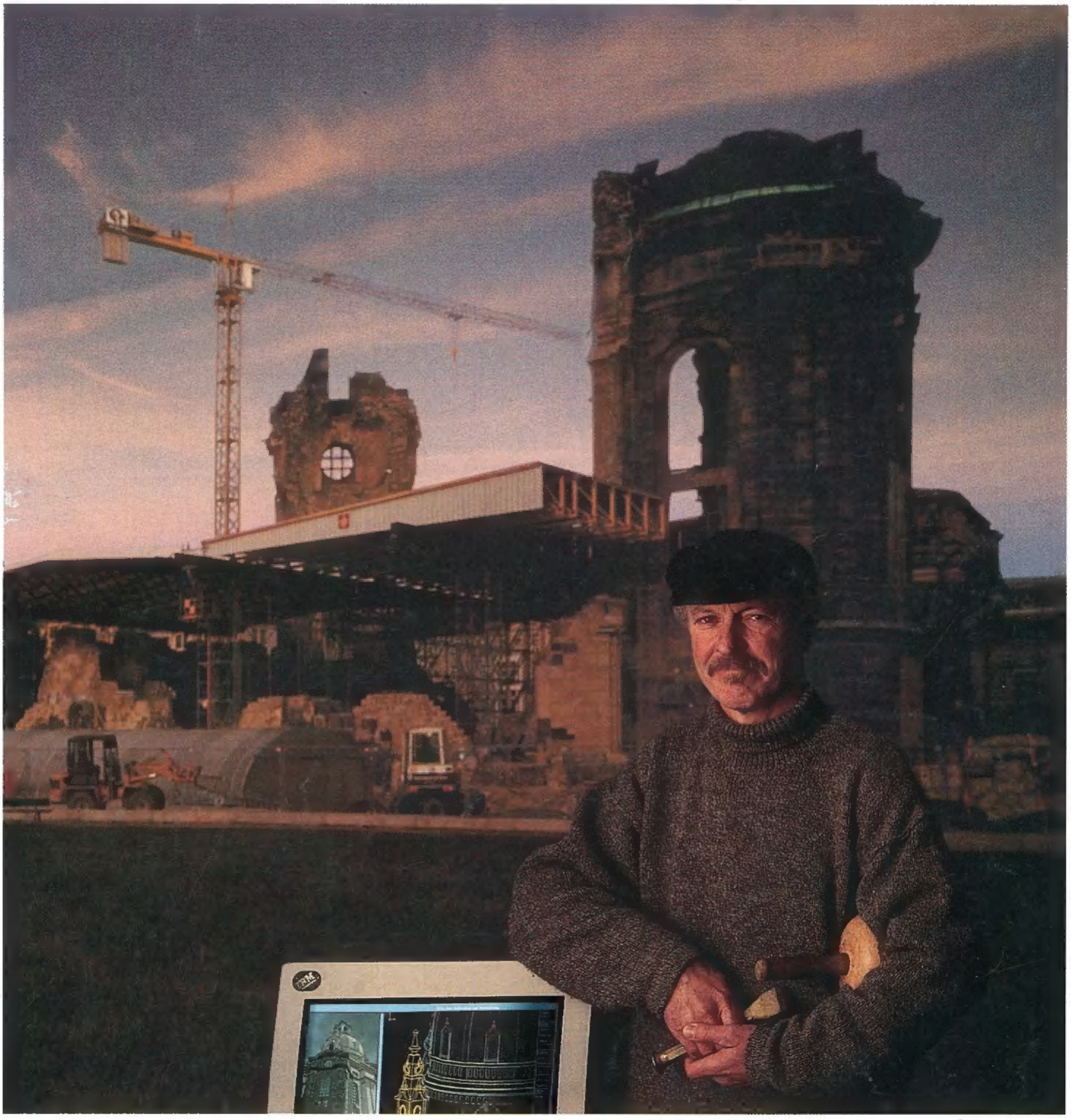
WORLD WAR II	870,- Ft	MAD DOC MCCREE I.	3190,- Ft
VIRTUAL REALITY SPECTRE	870,- Ft	MAD DOG MCCREE II.	2790,- Ft
TOP ACTION 100 GAMES	720,- Ft	MEGARACE	1910,- Ft
AUTOMOBILE ALMANAC	720,- Ft	MICROCOSM	2390,- Ft
DINOSAURUS SAFARI	720,- Ft	REBEL ASSAULT	3830,- Ft
MATEMATICS ENCICLOPEDIA	720,- Ft	WHO SHOT JOHNNY ROCK	2390,- Ft
SMART PHOTO CD ACCESS	720,- Ft	DOOM'S DAY	740,- Ft
WINTOOLS	720,- Ft	SYSTEM SHOCK	10 420,- Ft
MEDIO MAGAZIN I, II	570,- Ft	DEATH GATE	8720,- Ft
TAX CUT	570,- Ft	DAEMONS GATE	2880,- Ft
7th GUEST	1990,- Ft	CYBERIA	4290,- Ft
ALONE IN THE DARK I.	2950,- Ft	DELTA V.	6880,- Ft
CYCLEMANIA	3990,- Ft	DARK FORCES	7190,- Ft
LUNICUS	1830,- Ft	MYST	3990,- Ft

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák.
Az akciós árak e hirdetés felmutatásával május 5-ig érvényesek, vagy ameddig a készlet tart.

Klubtagoknak 20% kedvezmény!

Vegye igénybe postai utánvétes szolgáltatásunkat!

Frauenkirche
Drezda, Németország



IBM is a registered trademark and RS/6000 and Solutions for a small planet are trademarks of International Business Machines Corporation. CATIA is a trademark of Dassault Systèmes. © 1995 IBM Corp.

A DREZDAI FRAUENKIRCHÉT, Németország egyik legcsodálatosabb templomát az 1945-ös bombázások szinte földig rombolták. Ott, ahol valaha Bach és Wagner koncertezett, az elmúlt évtizedekben csak romok hevertek. Most azonban a Franz Huber által vezetett, építészekből és kőfaragó mesterekből álló csoport hozzálátott a város harmóniáját jelképező épület eredeti állapotának helyreállításához. A projekt első szakaszában az IBM rekonstruálja a barokk művészet mérföldköveként számontartott templom számítógépes, háromdimenziós képét. Ezután kezdődhet maga az újjáépítés: a csapat munkáját ebben egy IBM RS/6000™-es munkaállomáson futtatott CAD tervező program, a CATIA™ fogja segíteni. Az elképzelések szerint 2006-ban a Frauenkirche égre törő tornyai már újra hirdethetik a XVIII. századi építőmesterek – és a XXI. századi technika diadalát.

Nagy megoldások egy kis bolygónak

IBM